CLICK!

7/2002

indeks 351555

cena 6.50 zł (w tym 7% vat)

ISSN 1509-0558

Gry • Programy • Internet • Sprzęt • Konsole

Na żywo z Los Angeles E3

grand theft auto III



Tony Hawk's Pro Skater 3

Aqua Nox

Tu powinna być płyta CD-ROM

Might & Magic IX

Final Fantasy X

Poradnik kupującego: karty dźwiękowe • DivX - czy pokona DVD?



Mal'Ganis

Ten Upiorny Władca został przysłany przez Płonący Legion, aby pomóc Królowi Liszowi i nieumarłej pladze w misji siania strachu pośród śmiertelników.
Jednak jego plany są o wiele ambitniejsze. Mal'Ganis pragnie tylko władzy – czeka na właściwy moment, aby zagarnąć ją wyłącznie dla siebie.

CDPROJEKT

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

PRZYGOTUJ SIĘ.
NADCIĄGA ARMIA CHAOSU!







WALKA Prowadź do boju swe armie dowodzone przez potężnych herosów.

STRATEGIA Odkryj sekrety czterech unikalnych ras.

3D Podziwiaj całkowicie trójwymiarową, tętniącą życiem, krainę Azeroth.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.blizzard.com

Przed wakacjami...

Czerwiec to gorący okres, nie tylko ze względu na wzrastającą temperaturę. Studenci (a wśród nich część naszych autorów) z drżeniem serca oczekują na wyniki sesji, uczniowie zastanawiają się, gdzie schować świadectwa, a sprzedawcy w biurach podróży gotują się ze złości, próbując sprzedać klientom jak najwięcej ofert wyjazdów w nawiedzane przez członków Al-Khaidy regiony świata... W naszej redakcji atmosfera też jak zwykle jest gorąca – nie dość, że nadszedł czas przygotowania kolejnego wydania CLICKA! Fantasy (które tym razem naprawdę będzie hitem), to jeszcze udało nam się wysłać Froggera za Ocean na jedne z najbardziej znanych targów komputerowych – E3! Relację z tego wydarzenia przeczytacie już w tym numerze, gdyż mimo „obiektywnych trudności", udało nam się wszczepić naszemu naczelnemu wszelkie urządzenia niezbędne do przekazania do redakcji relacji LIVE...
Poza tym przygotowaliśmy niespodziankę dla miłośników naszej płyty CD – tym razem znajdziecie na niej pełną wersję jeszcze gorącej gry AQUANOX! Niestety, nie ma nic za darmo – na nasz krążek nie weszły już żadne bonusy...
A co znajdziecie w tym numerze CLICKA!? Przede wszystkim recenzje kilku niezłych tytułów, w tym GTA 3, MIGHT & MAGIC IX, TONY HAWK'S PRO SKATER 3 dla PC czy FINAL FANTASY X dla PS2. W nasze łapki dostała się także wczesna wersja DISCIPLES 2, przyjrzeliśmy się również będącym w przygotowaniu PROJECT IGI 2 oraz BEAM BREAKERS. W dziale sprzętowym zajmujemy się tym razem wyborem karty dźwiękowej (o ile można dokonywać wyboru na rynku zdominowanym przez jedną firmę). Dla miłośników multimediów przygotowaliśmy zaś artykuł o technologii DivX. Nie zapomnieliśmy także o kolejnej porcji newsów, listach do redakcji oraz zaproszeniu was do kina na przygody człowieka-pająka. Jeśli mieszkacie we Wrocławiu lub Warszawie, dzięki CLICKOWI! możecie pójść na seans SPIDER-MANA za darmo! Jak zawsze, mamy dla was także kolejną porcję poradników – tym razem pomożemy w grach HEROES OF MIGHT & MAGIC IV oraz DUNGEON SIEGE. A więc – koniec tego trucia i zapraszamy do lektury!

redakcja

Następny numer 16 lipca

Tak oceniamy

Tytuł, gatunek, producent
Niezbędne informacje dla każdego gracza. Gatunki gier: Strategia, RTS, Sportowa, Symulator, RPG, Arcade, Przygodowa, FPP, TPP.

Cena
Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Wymagania sprzętowe
W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy
Tego nie trzeba tłumaczyć...

Krótkie podsumowanie
Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejszego! Przeczytasz też o wadach i zaletach danej gry.

Ocena gry
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do... 1! Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X, co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie oceniliśmy.

Click Raider: Lost Action — 6
Arcade / H.Bauer / H.B. Soft
Cena: 10 zł | PC | GBC | GBA
Multi: ✓ | PSX | PS2 | DC
Wymagania sprzętowe: Petium II 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator 3D, karta dźwiękowa
Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6
+ Doskonałe zajęcie na każdy nudny dzień, wieczór, popołudnie. Po prostu musisz to mieć
– Tak bardzo wciąga, że nie masz czasu na nic innego! Zarezerwuj sobie dużo czasu!
Prawdziwy hit wszech czasów i do tego stworzony w Polsce, bez pomocy sprytnych Japończyków, Anglików i Amerykanów...

Wersja polska
Wersję polską oznaczamy takim znaczkiem na stronie (PL)

W tym numerze CLICKA!

EXTRA
18 Disciples 2 – pierwsze wrażenia
6 Relacja na żywo z Los Angeles

ZAPOWIEDZI
10 Beam Breakers
12 Gladiators
8 Lilo & Stitch (PS2)
17 Morrowind
15 Project IGI 2
14 Simon The Sorcerer 3D
9 Smash Court Tennis (PS2)
16 Trainz

LISTA PRZEBOJÓW
8 TOP 20

TESTY
38 Crazy Taxi
34 Dominion Wars
48 Final Fantasy X (PS2)
20 GTA 3
46 Headhunter (PS2)
42 Hitchcock
47 ICO (PS2)
36 Italian Job
40 Jane's Attack Squadron
24 Might and Magic IX
45 Piotruś Pan PL
30 Sea Dogs Piraci
35 Space Haste 2
44 Super Street Fighter II Turbo Revival (GBA)
28 Tony Hawk's Pro Skater 3
50 Vampire Nights (PS2)
31 Warlords Battlecry 2
32 Warcommander
44 Warioland 4 (GBA)

PORADNIKI I KODY
58 Dungeon Siege – poradnik
52 Heroes of M&M IV cz.2 – poradnik
62 Kody PC

SPRZĘT
63 Karty dźwiękowe

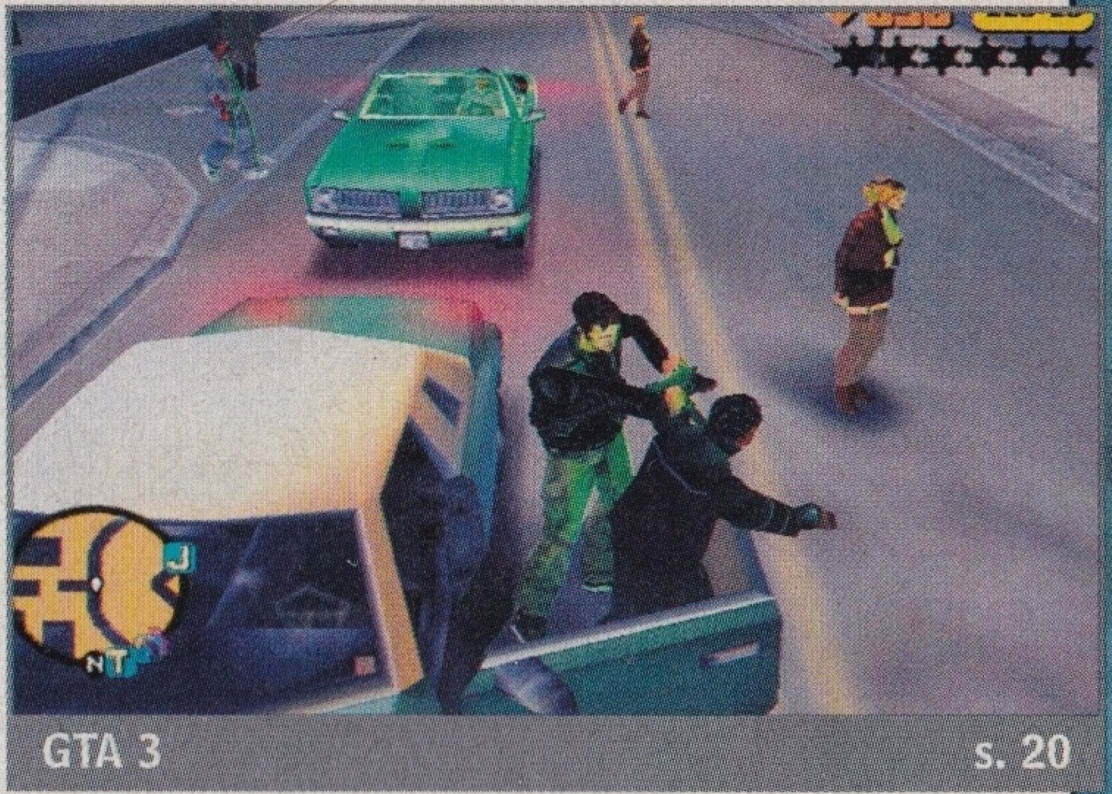
INTERNET
70 Interesujące strony WWW
68 Sztuczna Inteligencja

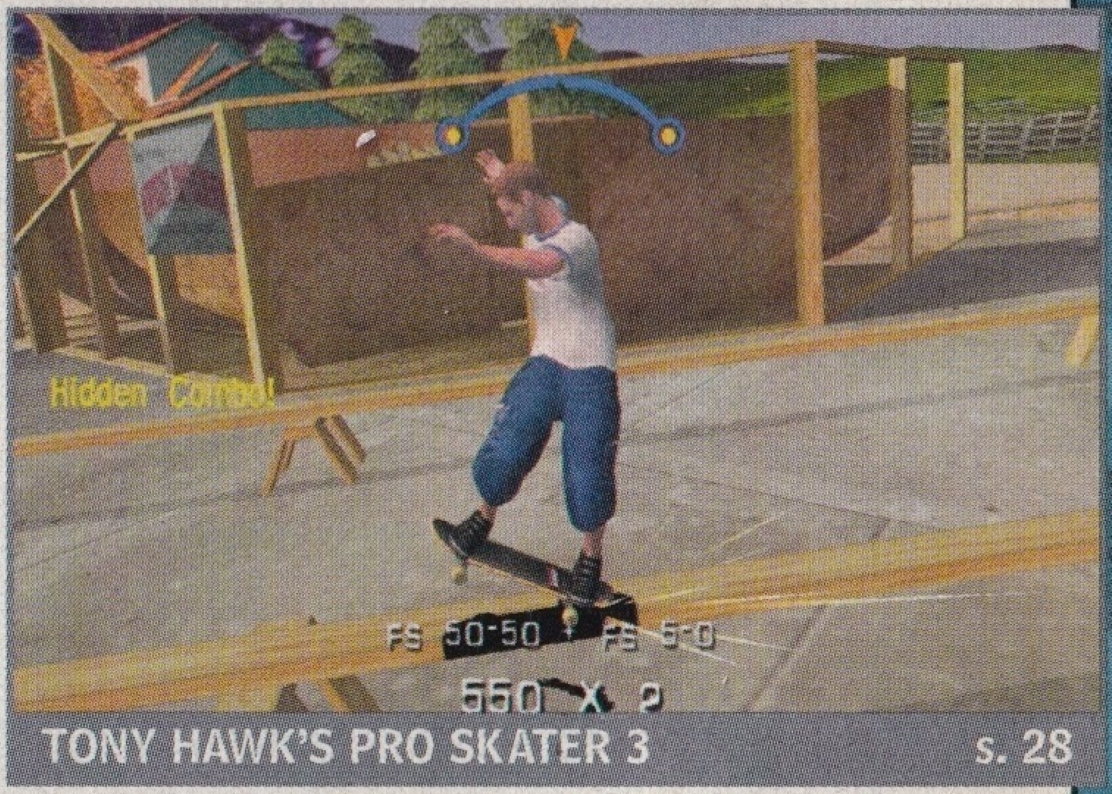
PROGRAMY
66 DivX

KINO
72 Sider-Man + konkurs

NEWSY
74 Nowinki techniczne i nie tylko

KONKURSY, LISTY
39 GTA 3 Konkurs
51 Hotel Giant Konkurs
82 Komiks
78 Listy do redakcji
80 Porady techniczne
81 Rozwiązanie konkursów


GTA 3 s. 20

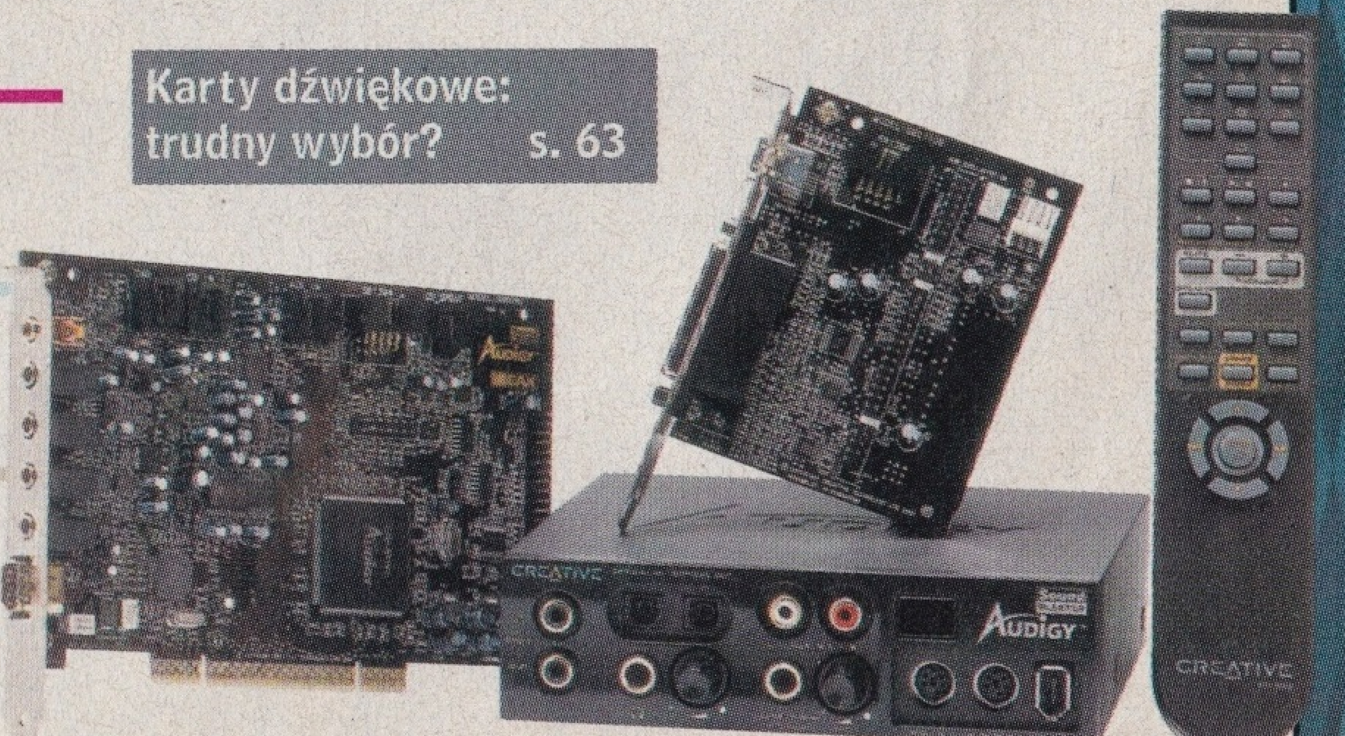


TONY HAWK'S PRO SKATER 3 s. 28


WARLORDS BATTLECRY 2 s. 31


FINAL FANTASY X s. 48


DUNGEON SIEGE s. 58



Karty dźwiękowe: trudny wybór? s. 63



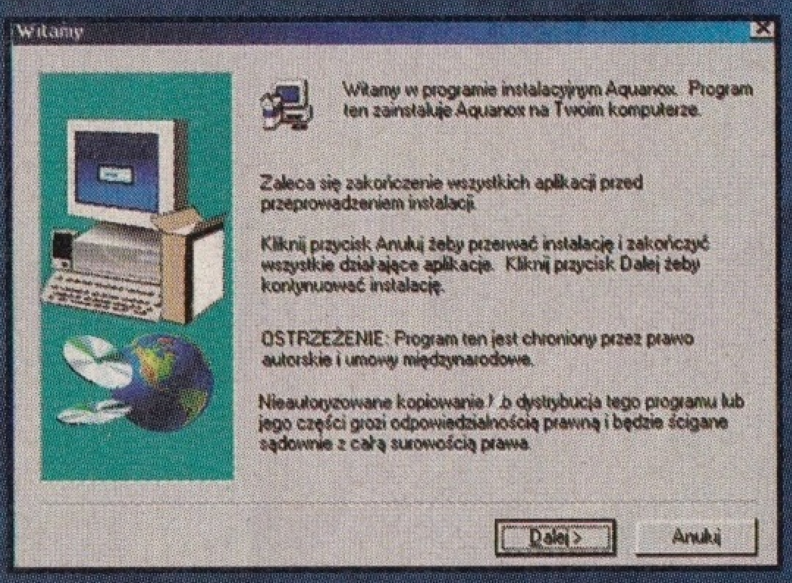
Wciągająca przygoda, handel, szmuglowanie towarów, wielkie podwodne bitwy! Wszystko to z perspektywy morskiego buntownika!

Wszyscy fani podwodnych wojaży powinni być w tym miesiącu wyjątkowo zadowoleni z dołączonej do CLICKA! pełnej wersji gry. AQUANOX to wielki następca przeboju sprzed pięciu lat – ARCHIMEDEAN DYNASTY. Ponownie wcielasz się w rolę najemnika o imieniu Emerald „Deadeye" Flint, któremu... ktoś ukradł jego słynną łódź! To nieprawdopodobne, ale jak widać, nawet w przyszłości nie można spuścić bryki ani na chwilę z oczu. Ten morski twardziel był do niej bardzo przywiązany i teraz ze złością postanawia przetrzepać skórę zuchwałym złodziejom. Otrzymuje od przyjaciela najprostszy model łodzi, porównywalny jedynie ze skromnym batyskafem, i rusza na poszukiwania. Oprócz trybu fabularnego będziesz mógł wziąć udział w podwodnych bataliach, na arenach przypominających założeniem najlepsze deathmatche. Wszyscy fani podwodnych przygód, wartkiej i szybkiej akcji oraz dużej ilości strzelania znajdą tu coś dla siebie.

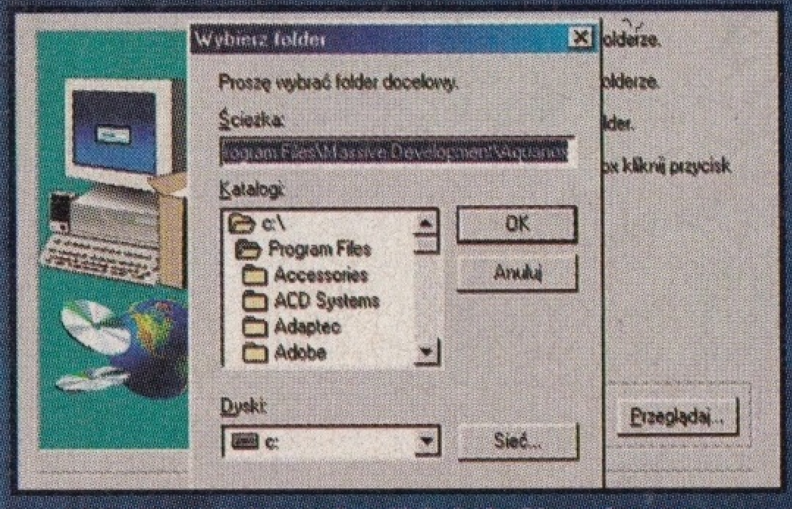
INSTALACJA

Płyta posiada program samostartujący, więc nie powinieneś mieć większego problemu. Wybierasz opcję instalacji, katalog dostępowy i... to wszystko. Po zainstalowaniu AQUANOX i w chwilę po odpaleniu gry będziesz musiał wpisać kod zabezpieczający, bez którego nie uruchomisz programu. Ciąg cyfr, który musisz wpisać, znajduje się na płycie z samą grą...





Ekran po autostarcie płyty



Wielkość instalacji i ścieżka dostępu

USZKODZONE PŁYTY?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie! Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, znaczy to, że płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

KODY

Nieskończona ilość kredytów:

najpierw odnajdź plik player_start.des w katalogu aquanox/dat/sav, zrób kopię zapasową i wyedytuj go. Wpisz 999999 w miejscu, gdzie widnieje liczba kredytów. Zapisz plik i odpal grę.

Kody:

Odpal grę z parametrem aqua.exe -redrum -stendek. Podczas gry naciśnij odpowiedni przycisk, aby uzyskać pożądany efekt.

F7 – nieśmiertelność
F8 – niewidzialność
F10 – automatyczne ukończenie misji sukcesem
F11 – ukończenie misji na żądanie
F12 – misja zakończona fiaskiem





PORADY

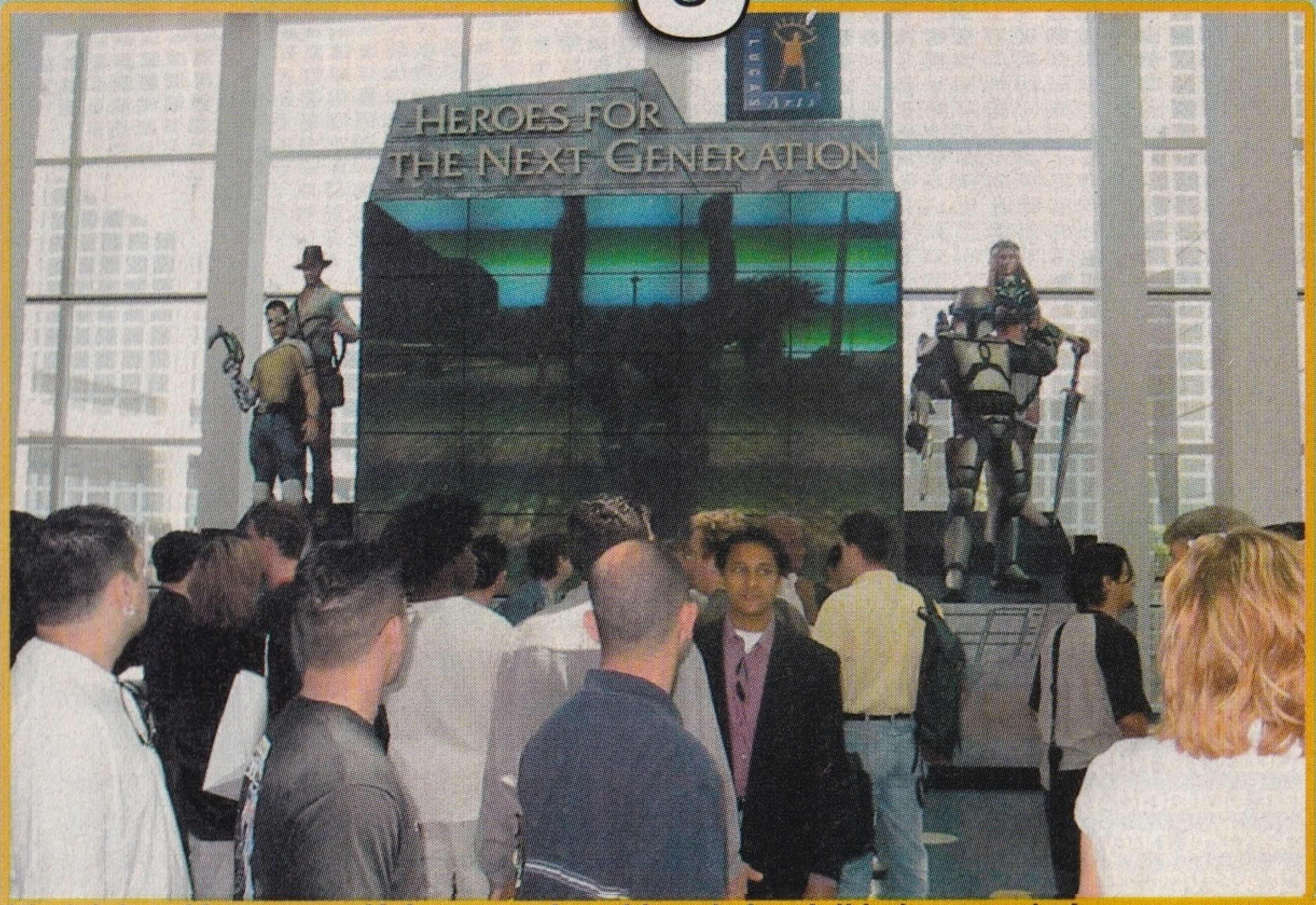
Gdy będziesz pod wodą, musisz pamiętać o kilku ważnych rzeczach. Nie od razu wszyscy zechcą do ciebie strzelać, ale zapuszczając się w podejrzane rejony, pamiętaj, aby mieć oczy szeroko otwarte. Cumując do auqaportów, pamiętaj też, aby ze wszystkimi porozmawiać i załatwić wszelkie możliwe sprawy. Gra różni się nieco od swojej poprzedniczki ARCHIMEDEAN DYNASTY i jeśli w nią grałeś, będziesz musiał przyzwyczaić się do nowych zasad panujących pod wodą. Nie poruszasz się już tak swobodnie i podróże między aquaportami nie trwają już tak długo. A jeśli w tym czasie nie jest przewidziana walka – to jej po prostu nie będzie :(. Podczas batalii pamiętaj, że masz niemal nieograniczoną swobodę ruchu i możesz robić uniki w każdym kierunku. Jeśli nie są ci obce symulatory lotnicze, szybko opanujesz sztukę wojenną i poradzisz sobie w tym brutalnym świecie. Ahoj, marynarzu!

Przygotowanie płyty i tekst: Michał „Krooger" Cichy; Dziękujemy serwisowi www.gamewallpapers.com za udostępnienie tapet

AMERYKAŃSKI SEN czyli nowości z targów E3



Najwięcej ciekawostek technicznych związanych z komputerami PC znaleźć można było w stoisku Intela. Nietypowe obudowy, superszybkie procesory – do wyboru, do koloru



Niedaleko głównego wejścia na targi znajdował się wielki ekran, na którym prezentowano scenki z najważniejszych tytułów różnych firm. Ot, taki skrót tego, co najlepsze

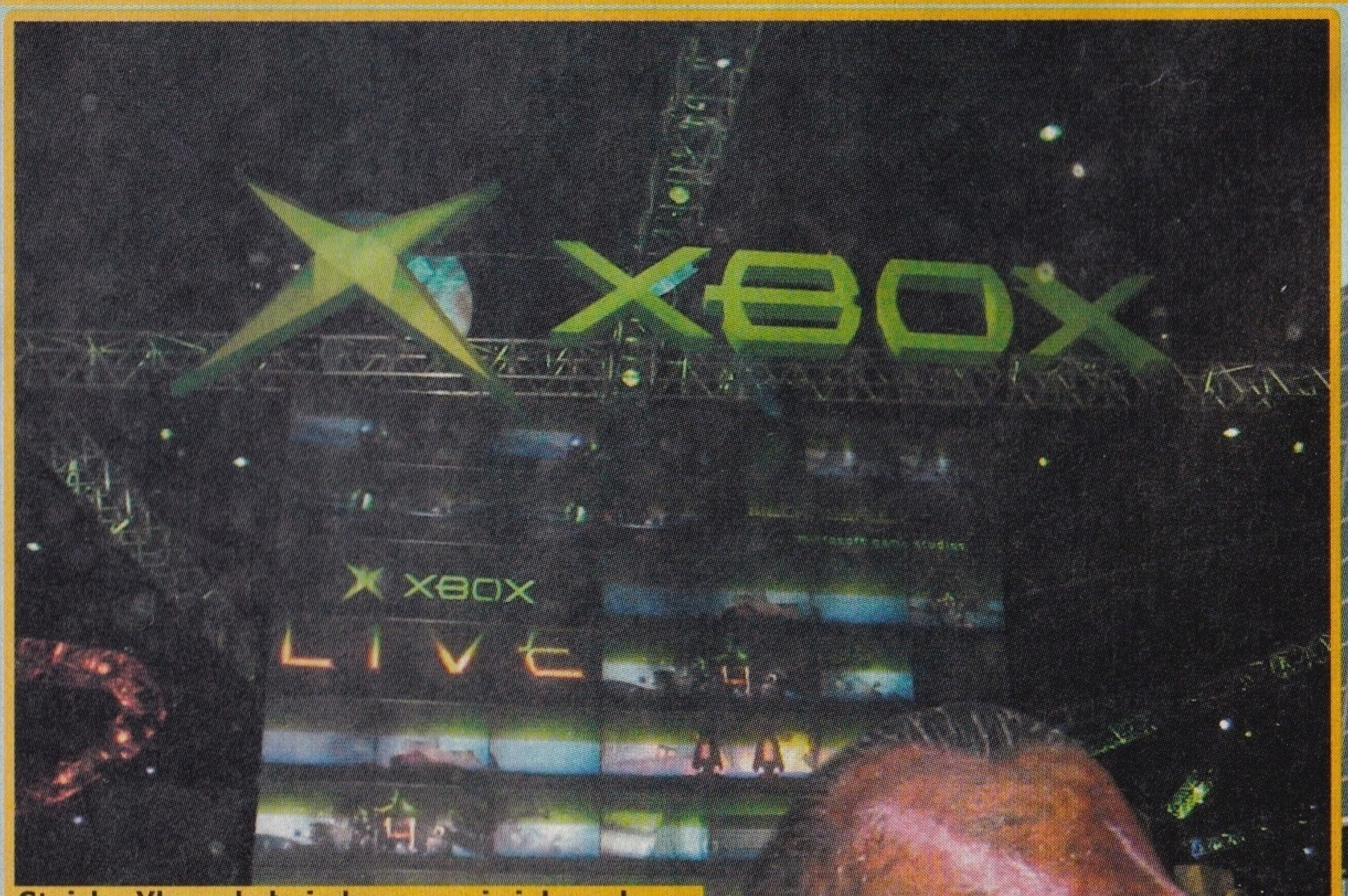
Przez trzy długie dni Los Angeles stało się Mekką wszystkich miłośników komputerowej rozrywki. Targi E3 (Electronic Entertainment Expo) przyciągnęły w tym roku ponad 50 000 zwiedzających. W czterech olbrzymich halach wystawiło się ponad 200 firm związanych z grami i przemysłem growym – zarówno giganci, jak i całkiem małe firemki prezentujące jeden czy dwa tytuły na krzyż.

W trosce o naszych drogich czytelników i gnany niepohamowaną żądzą zobaczenia E3, postanowiłem wybrać się do USA, nie bacząc na odległość oraz potencjalne plany rozrywkowe Osamy i jego chłopaków. I trzeba przyznać, że warto było. Targi robią wielkie wrażenie, nawet na kimś, komu nieobce są tego typu imprezy i kto widział np. londyński ECTS.

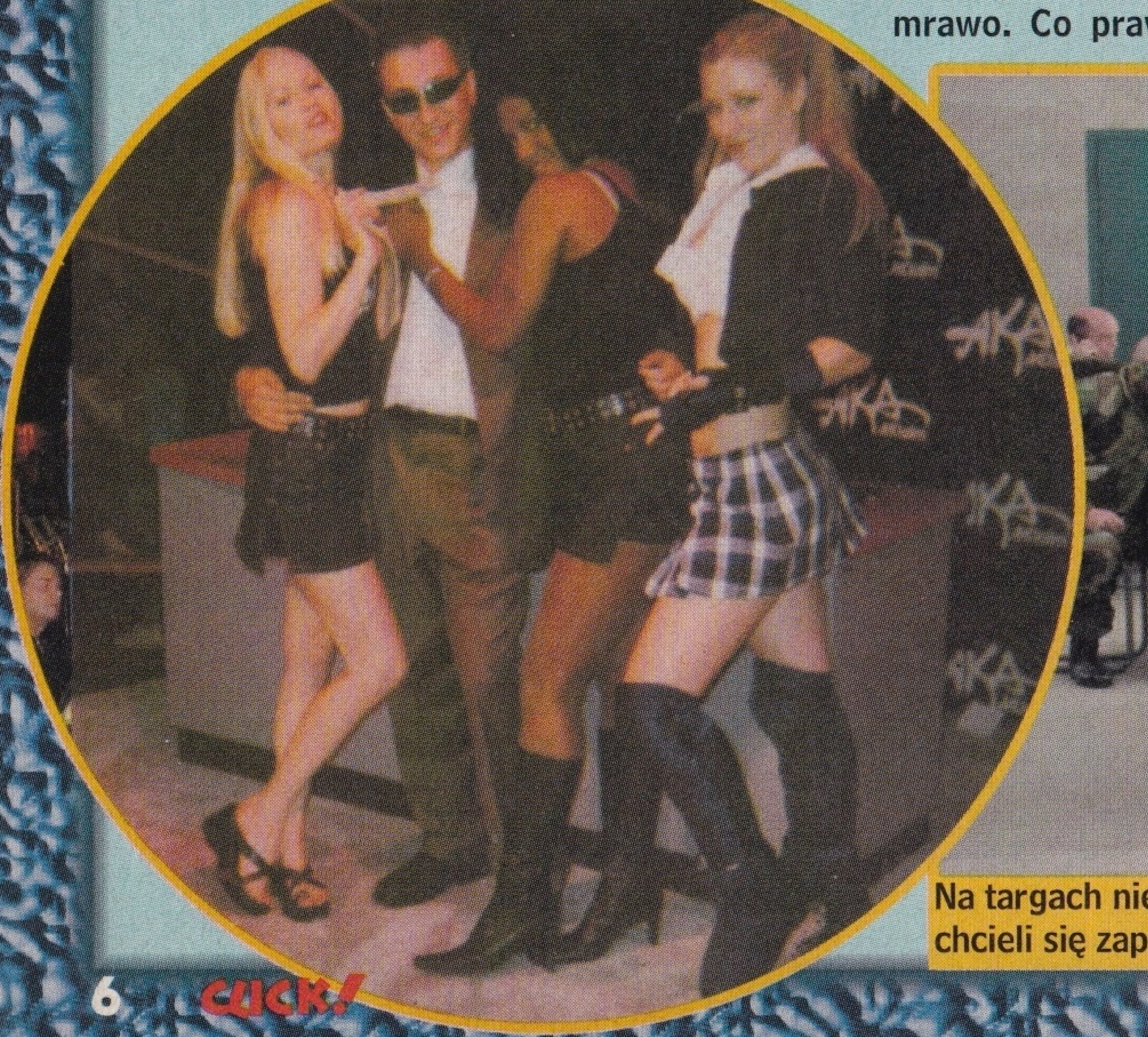
Przede wszystkim, liczy się skala. Można godzinami chodzić po terenie E3, a na każdym kroku czekają smakowite gry, nowinki techniczne i przeróżne inne atrakcje przygotowane przez wystawiające się firmy.

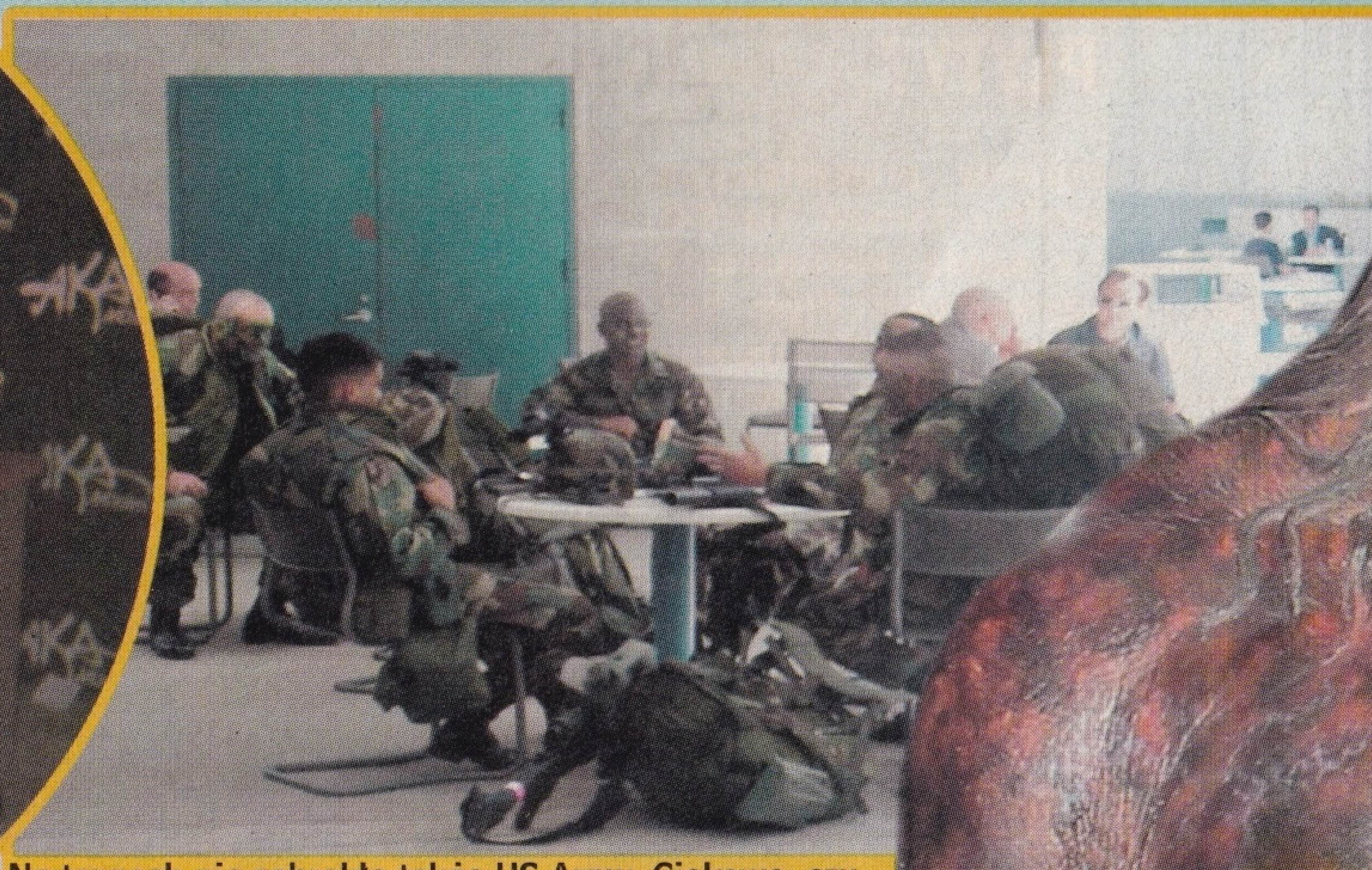
Niewątpliwie najbardziej widoczny w tym roku był Xbox. Logo nowej konsoli Microsoftu atakowało ze wszystkich stron – z ekranów, bannerów, znaczków, po prostu zewsząd. Aż bałem się zajrzeć do puszki konserw... Strach pomyśleć, ile firma Billa musiała wydać na tak gigantyczną promocję swojego produktu. Jeżeli jednak propaganda sukcesu poskutkuje, pieniądze z pewnością zwrócą się w ekspresowym tempie.

Jednak nie tylko Xbox był widoczny – generalnie konsole wiodły bezdyskusyjny prym. Przy wszystkich nowinkach na PS2, Gamecube, Gameboya i Xboxa stary dobry PC wypadł nieco blado i niemrawo. Co prawda było sporo faj-



Stoisko Xboxa było jednym z największych i najbardziej efektownych na tegorocznym E3





Na targach nie zabrakło także US Army. Ciekawe, czy chcieli się zaprezentować, czy też pilnowali budynku...





Wiele firm mających w ofercie gry wyścigowe zdecydowało się ożywić swoje stoisko, stawiając prawdziwy samochód. Na zdjęciu powyżej widać malowniczą Formułę 1



Kolorowe neony, krzykliwe bannery, prawdziwa multimedialna powódź. Żadne zdjęcia nie są w stanie oddać atmosfery E3. Każdy gracz powinien raz w życiu to zobaczyć...

nych tytułów, lecz przytłaczająca większość nowych produkcji powstaje w pierwszej kolejności (albo nawet tylko i wyłącznie) na konsole. Fakt ten może być nieco niepokojący, w szczególności dla polskich graczy, którzy zdecydowanie rzadziej są posiadaczami konsol niż ich bracia z USA lub (w szczególności) z Japonii.

Wśród prezentowanych akcesoriów do konsol i pecetów szczególną uwagę zwracał specjalny sterownik do gry **STEEL BATTALION**. Gra przypomina **MECHWARRIOR** i w jednej z wersji ma być sprzedawana z całą konsoletą składającą się z dwóch joysticków, mnóstwa przycisków i przełączników obsługujących poszczególne podsystemy Mecha. Z kolei w grę **JANE'S ATTACK SQUADRON** można było pograć, siedząc w dokładnie odwzorowanej kabinie myśliwca, co niezwykle podnosiło walory rozgrywki. Poza tym prezentowano mnóstwo mniej lub bardziej oryginalnych padów i innych kontrolerów do wiodących na rynku konsol. Jak widać, producenci skupili się na peryferiach, chcąc jak najbardziej uatrakcyjnić graczom zabawę. I chwała im za to, szkoda tylko, że za frajdę przyjdzie nam zapewne słono zapłacić.

Inną rzeczą, która rzucała się w oczy, była rosnąca popularność kieszonkowych sprzętów do grania. Zadziwiała ilość tytułów na GBA, w tym wiele znanych z PC – jak na przykład **DESERT STRIKE**. Rosnącą popularnością cieszą się również palmtopy nowej generacji – tak zwane Pocket PC, na które zaczynają się pojawiać pełnowartościowe gry (kilka tytułów było prezentowanych w stoisku Intela).

Jak widać, branża komputerowej rozrywki czuje się lepiej niż kiedykolwiek. Nowości jest mnóstwo, nie wiadomo, na czym w pierwszej kolejności położyć łapki... Zwariować można ze szczęścia!

Frogger

Najlepsze z najlepszych, czyli mistrzowie E3

PC

- Asheron's Call 2 (Microsoft)
- Sea Dogs 2 (Bethesda Softworks)
- Praetorians (Eidos)
- Medieval: Total War (Activision)
- Cultures 2 (JoWood)
- Curse of Atlantis (Dreamcatcher)
- C&C Generals (Electronic Arts)
- 1503 A.D. The New World (EA)
- Full Throttle 2 (Lucas Arts)
- SW: An Empire Divided (LucasArts)

PlayStation 2

- The Two Towers (Electronic Arts)
- Onimusha 2 (Capcom)
- MK: Deadly Alliance (Midway)
- Suikoden 3 (Konami)
- Tenchu 3 (Activision)
- Dead or Alive 3 (Tecmo)
- Tekken 4 (Namco)
- Bounty Hunter (LucasArts)
- Devil May Cry 2 (Capcom)
- Red Dead Revolver (Capcom)
- Dr. Muto (Midway)

Xbox

- Mech Assault (Microsoft)
- LotR: Fellowship of the Ring (Vivendi Universal)
- 007 NightFire (Electronic Arts)
- Steel Battalion (Capcom)
- Buffy the Vampire Slayer (EA)
- Harry Potter and the Chamber of Secrets (Electronic Arts)

Gamecube

- Resident Evil Zero (Capcom)
- Aggressive Inline (Acclaim)
- Turok: Evolution (Acclaim)
- NBA Live 2003 (Electronic Arts)
- Dragon's Lair 3D (Encore)
- Galleon (Interplay)
- Legend of Zelda (Nintendo)

Gameboy Advance

- Street Fighter Alpha (Nintendo)
- Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)
- Defender of the Crown (Metro 3D)
- Dinotopia: Timestone Pirates (TDK)
- The Fellowship of the Ring (Vivendi)
- Frank Herbert's Dune (Dreamcatcher)
- Barbarian (Titus)
- Popeye (Dreamcatcher)
- Desert Strike Advance (Tiburon)





Tekst i zdjęcia: Piotr „Frogger" Moskal

TOP-20
LISTA PRZEBOJÓW

Miejsce	Zmiana	Tytuł	Platforma
1	→	Max Payne	PC
2	→	Grand Theft Auto 3	PC
3	↑	Heroes of M&M IV	PC
4	↓	Medal Of Honor	PC
5	↑	The Sims	PC
6	↓	Diablo 2	PC
7	↑	Return To Castle Wolfenstein	PC
8	↑	Harry Potter i Kamień...	PC,PS,GBA,GBC
9	↑	Tekken Tag Tournament	PS2
10	↓	Civilization III	PC
11	→	Helli Heroes	PC
12	→	Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2,GBA
13	↑	Rally Championship Xtreme	PC,PS2
14	↓	Wrota Baldura 2	PC
15	nowość	Virtua Fighter 4	PS2
16	→	Arcanum	PC
17	↑	Metal Gear Solid 2	PS2
18	↓	Quake 3: Arena	PC
19	↑	Unreal Tournament	PC
20	nowość	AquaNox	PC

Lilo & Stitch

W kinach ukazuje się nowy film Disney'a, a na platformy do gier – nowy tytuł. To normalka...



Najciekawsze jest to, że gry oparte na filmowych produkcjach Disney'a zawsze ukazywały się na konsole Sony, zarówno PS2, jak i nieco wysłużoną już PSOne. Nie inaczej jest i teraz, ale tym razem nie otrzymasz do rąk dwóch identycznych egzemplarzy gry. Jak to?

Lilo to malutka indiańska dziewczynka, która przez przypadek – zupełnie tego nie świadoma – adoptuje psa, a ten okazuje się... przybyszem z kosmosu! Gość na szczęście nie jest groźny i szybko zaprzyjaźnia się z Lilo. **Wersja gry dla PSOne to znakomita platformówka z widokiem zza pleców bohaterki.** Znajdziesz tu wszystko, czego można oczekiwać od produkcji tego typu. Zbieranie porozrzucanych po drodze kwiatków, walka z groźnymi przeciwnikami – robalami, odnajdywanie bonusów, dużo skakania po platformach i spokojna, wciągająca rozgrywka, to główne atuty TROUBLE IN PARADISE.

Posiadacze PLAYSTATION 2 otrzymają jednak nieco inny produkt.

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

Chciałeś kiedyś pobawić się w wielki tenis? Proszę bardzo...

Jeśli lubisz odbijanie piłki tenisowej i jesteś kobietą, to na pewno z chęcią oglądasz w TV mecze z udziałem choćby Andre Agassi'ego. Faceci jednak oglądają wszelkie zawody tenisowe z nieco innego powodu... bardzo oczywistego. Chodzi o płeć piękną i mimo że taka Anna Kurnikova nie odnosi większych sukcesów na arenie sportowej, zawsze miło popatrzeć, jak pląsa po korcie. Biała spódniczka, warkoczyk i pełna koncentracja:) Wyobraź sobie, że już niedługo Anna będzie na każde twoje zawołanie, Andre zresztą też...

Firma Namco znana jest w świecie gier komputerowych z tego, że potrafi robić gry proste (nieskomplikowane), a przy okazji wyjątkowo grywalne i dopracowane graficznie. Takim właśnie tytułem jest SMASH COURT



Podłącz do konsoli drugi gamepad – to jest dopiero frajda!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Trouble in Paradise Stitch's Experiment 626



Gracze posiadający PS2 otrzymają zręcznościówkę ze Stitchem w roli głównej



W wersji gry na konsolę PSOne sterować będziesz poczynaniami samej Lilo

Już od pierwszych chwil da się zauważyć doskonałą oprawę graficzną i zupełnie zmienioną koncepcje rozgrywki. Tym razem kierować będziesz kosmitą Stitchem, a cała akcja kręcić się będzie wokół tajnego laboratorium i eksperymentu o numerze 626. To tak jakby zupełne odwrócenie fabuły. Stitch otrzyma nawet pseudonim „626" i wykonywać będzie określone zadania, zlecone mu przez szalonego naukowca. Platformówka z dużą dawką strzelania i zręcznościowej zabawy to właśnie EXPERIMENT 626!

Obie gry są równie godne polecenia. Młodsi użytkownicy platformy PSOne spędzą długie wieczory, pomagając Lilo w jej niebezpiecznych wędrówkach, a starsi gracze, na swoich PS2, oddadzą się bez opamiętania szalonym pomysłom Stitcha. Znakomita rozrywka na samotne wieczory przed konsolą...

Lilio and Stith: Trouble...

TPP / Disney / Sony

Premiera: II kwartał 2002 Multi: ✗

PC | PS2 | PSX | XB

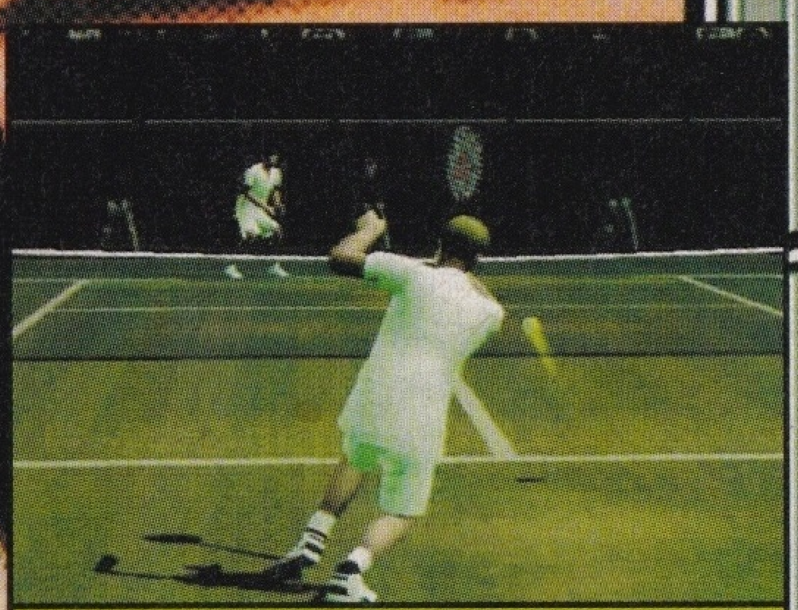
Sympatyczna Lilo i przezabawny Stitch to zgrana paczka! Szybko ich polubisz i oddasz się bez opamiętania nowym grom

TENNIS. Zawody tenisowe bez zbędnego zagłębiania się w szczegóły. O dopracowaniu produktu niech świadczy naturalne zachowanie się piłeczki, zależne od nawierzchni, na jakiej grasz, czy też wszystkie oficjalne nazwy zawodów, jak i prawdziwe nazwiska występujących w grze tenisistów. Również grafika zachwyci dokładnością, płynnością i szczegółowością elementów, dzięki czemu bezproblemowo rozpoznasz swojego ulubionego zawodnika. **Pojawi się też wiele elementów arcade'owych, takich jak smugi za piłką, karkołomne zagrania czy też komentarze pojawiające się na ekranie.** Dzięki nim każdy zorientowany gracz rozpozna, że SMASH COURT TENNIS zrobiony został przez Namco.

Doskonale sprawdzi się tutaj tryb gry wieloosobowej, podczas której – dzięki podłączonej przystawce MULTI-TA – na kort będzie mogło wybiec do czterech graczy! Wyobraź sobie sesje organizowane na konsolowych spotkaniach u ciebie w domu. Każdy przynosi jeden pad i jazda! Już niedługo!



Nie ma to jak popatrzeć na Annę Kurnikovą. Nawet jak przegrywa



Podczas gry wcielisz się w najlepszych tenisistów z całego świata!

Smash Court Tennis

Sportowa / Namco / Sony

Premiera: II kwartał 2002 Multi: ✓

PC | PS2 | DC | XB

Tenis to coś, co rzadko gości na konsolach. W tym przypadku naprawdę jest na co czekać! Wszyscy powinni być zachwyceni!

BEAM BREAKERS

WELCOME TO LITTLE ITALY! NEO YORK 2173 A.D.

Wcielisz się w członka gangu nie po to, by zabijać, ale udowodnić, że w powietrznych wyścigach samochodowych rządzisz właśnie ty!



W grze dostępnych będzie kilka trybów rozgrywki. W trybie Obserwatora będziesz mógł spokojnie zwiedzać ulice miast, jednak tryb Missions postawi już przed tobą większe wymagania i będziesz musiał wykonywać takie zadania, jak na przykład wygranie wyścigu czy rozwożenie pizzy na czas.

Wszystkich misji będzie około 60, w związku z czym można spodziewać się dosyć dużego zróżnicowania. W trybie Championship wybierzesz jeden z 5 gangów, do którego chcesz należeć, i weźmiesz udział w ekscytujących wyścigach – naturalnie nielegalnych. No i został jeszcze tryb Survival, w którym twoim zadaniem będzie uciekanie przed policją – oczywiście im dłużej, tym lepiej!

Wspomniane gangi różni nie tylko logo, ale także kultura oraz rodzaje samochodów. Ogólnie w grze będzie dostępnych ponad 30 różnych maszyn, które będziesz mógł podczas zabawy ulepszać. Oczywiście, aby mieć lepsze samochody, będziesz musiał na nie zasłużyć.

Akcja BEAM BREAKERS osadzona będzie w roku 2374 w Neo Yorku. Ścigać się będziesz w Chinatown, Downtown czy East Village, z czego wszystkie te miejsca posiadać będą odmienny klimat.

Zasady poruszania się po powietrznych drogach będą oczywiście różniły się od tych, które znasz obecnie. Nie zmieni się jednak podejście władz do osób łamiących prawo. Wykroczenia będą kończyły się pościgiem, podczas którego policja dołoży wszelkich starań, aby twój samochód został zniszczony.

Wracając jednak do samego ruchu: wypada wspomnieć o tym, iż inni kierowcy również nie będą obojętni na twoje poczynania. I tak na przykład w momencie, gdy będziesz jechał na czołowe zderzenie z innym autem, jego kierowca zacznie puszczać długie światła. A takich sytuacji pojawi się dużo, gdyż jednocześnie w ruchu uczestniczyć będzie mogło blisko 600 maszyn! Przechodnie natomiast, w razie gdybyś zbliżył się do nich za blisko, będą po prostu padać na ziemię.



To jeden z tych momentów, kiedy zderzenie czołowe jest bardzo blisko



I jak w takich warunkach wyprzedzać? Może górą? A może dołem?

Sterowanie latającym samochodem nie będzie zbyt proste, w związku z tym trzeba będzie bardzo uważać na to, jak się jeździ, gdyż autorzy zapowiadają, że wszelkie stłuczki będą niezwykle realistycznie wpływały na uszkodzenia twojej maszyny. Za tym idzie pogorszenie sterowności, no i oczywiście powgniatanie karoserii.

Na szczęście autorzy przygotowują również tryb Multiplayer, w którym dostępnych ma być około różnorodnych 30 tras.

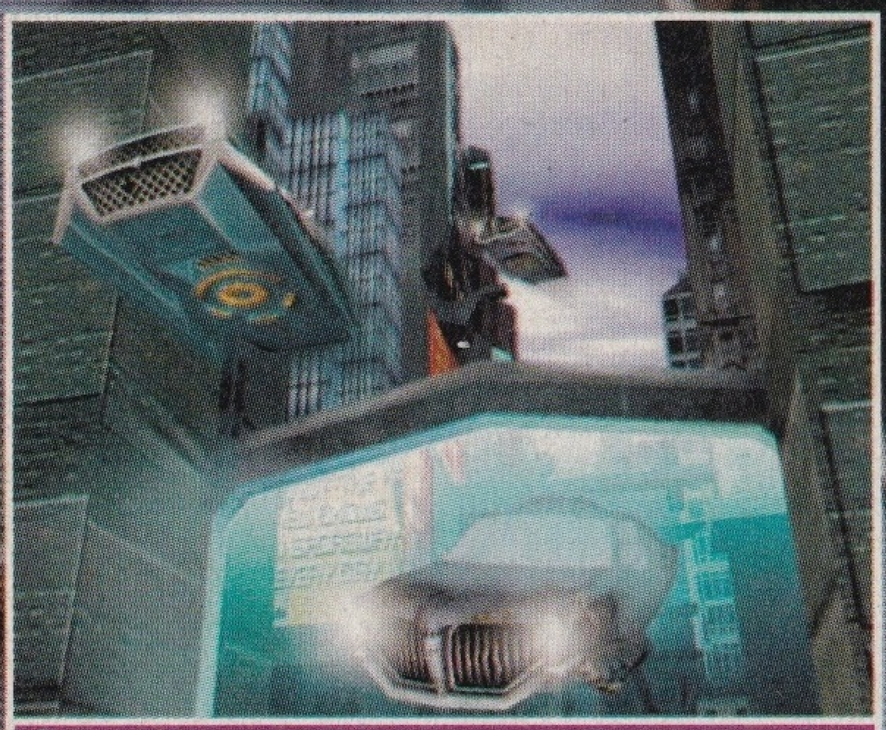
Z wersji beta można wywnioskować, że wiele z obietnic autorów się sprawdzi. Naprawdę dobra grafika, bardzo ładne samochody, żyjące własnym życiem miasta, tworzące się korki, ludzie wałęsający się beztrosko po ulicach – wszystko to robi bardzo dobre wrażenie. Wystarczy sobie tylko wyobrazić, jak można się czuć podczas szaleńczego lotu samochodem pomiędzy drapaczami chmur. Do tego dochodzi jeszcze świetna muzyka i przyzwoicie wykonane animowane wstawki.

BEAM BREAKERS zapowiada się bardzo obiecująco i ma naprawdę wiele do zaoferowania. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem twórców z Similis, to już niedługo czeka cię rewelacyjna zabawa! Oczywiście nie omieszkamy was poinformować, co z tego wyjdzie...



Policyjne wozy wyglądają na ruiny, ale to, co kryją pod maską ma ogromną moc



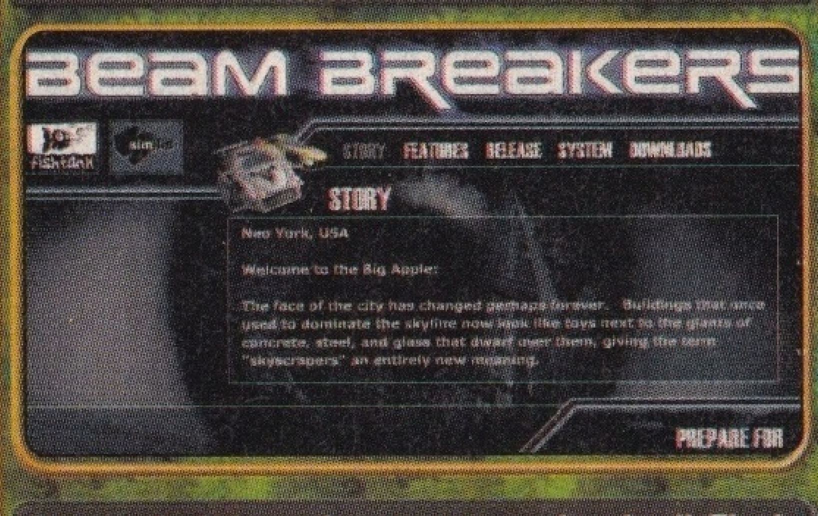


Śliczna grafika i kolory, naprawdę na ten tytuł warto czekać



W miastach możesz zobaczyć wiele niekonwencjonalnych budowli

http://www.beambreakers-online.de



Strona ładnie wykonana w technologii Flash. Trochę informacji, skromny Download. Nic specjalnego...

Beam Breakers

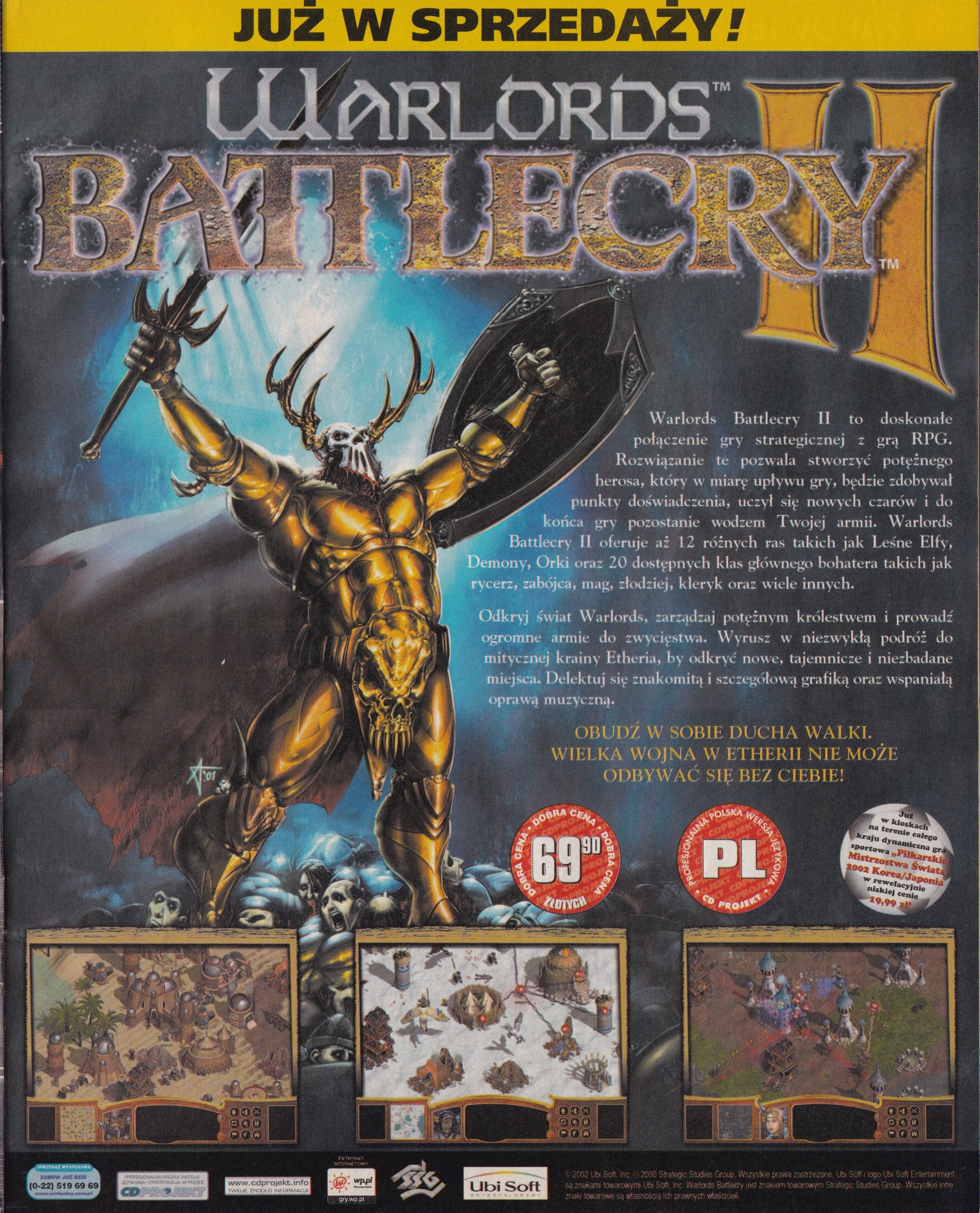
Symulator / Similis / Lemon Interactive

Premiera: maj 2002 | Multi: ✓

PC | PS2 | DC | XB

Mam dużą nadzieję, że gra ta zostanie cieplej przyjęta niż CRIME CITIES, o którym, nie wiem, dlaczego, szybko zrobiło się cicho

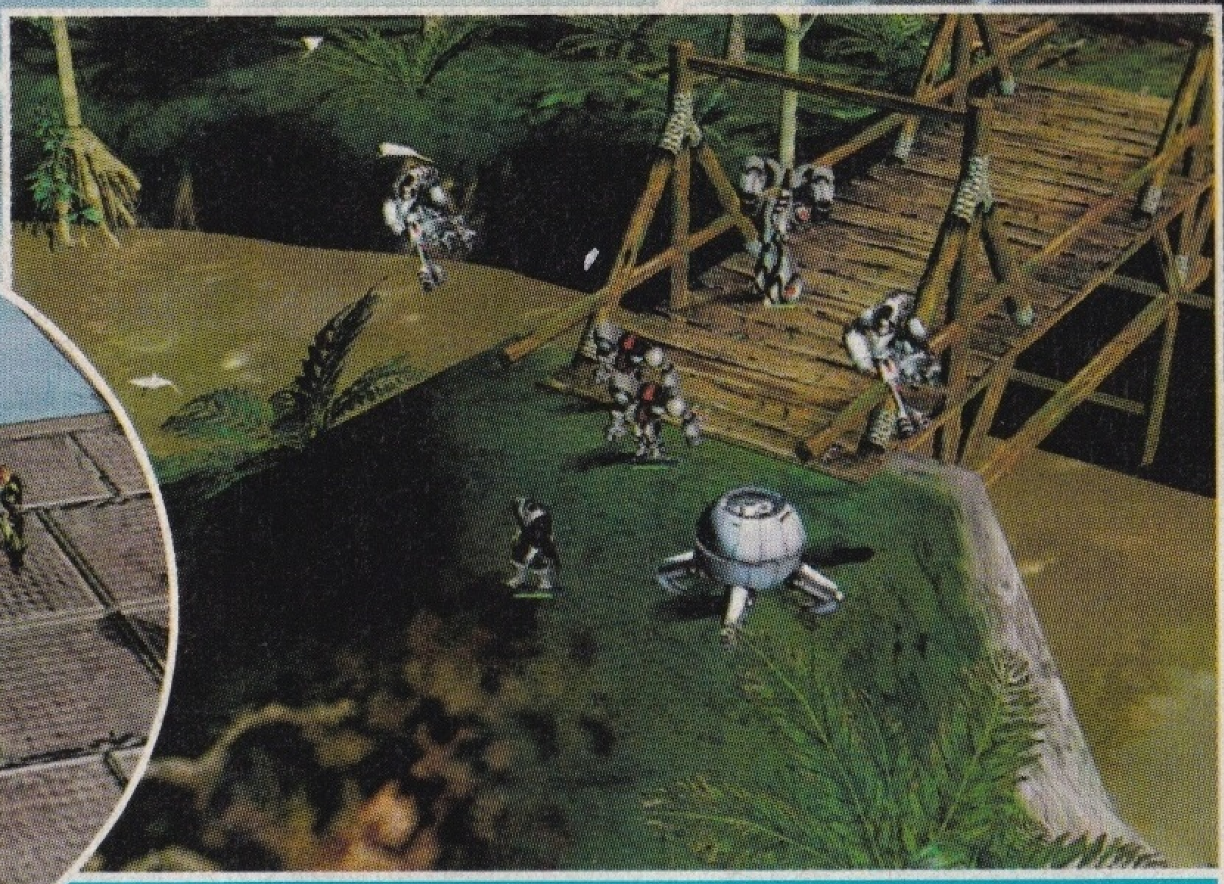
Tekst: Grzegorz „Murmur" Mrdawski


JUŻ W SPRZEDAŻY!
WARLORDS™
BATTLECRY II™
Warlords Battlecry II to doskonałe połączenie gry strategicznej z grą RPG. Rozwiązanie te pozwala stworzyć potężnego herosa, który w miarę upływu gry, będzie zdobywał punkty doświadczenia, uczył się nowych czarów i do końca gry pozostanie wodzem Twojej armii. Warlords Battlecry II oferuje aż 12 różnych ras takich jak Leśne Elfy, Demony, Orki oraz 20 dostępnych klas głównego bohatera takich jak rycerz, zabójca, mag, złodziej, kleryk oraz wiele innych.
Odkryj świat Warlords, zarządzaj potężnym królestwem i prowadź ogromne armie do zwycięstwa. Wyrusz w niezwykłą podróż do mitycznej krainy Etheria, by odkryć nowe, tajemnicze i niezbadane miejsca. Delektuj się znakomitą i szczegółową grafiką oraz wspaniałą oprawą muzyczną.
OBUDŹ W SOBIE DUCHA WALKI.
WIELKA WOJNA W ETHERII NIE MOŻE
ODBYWAĆ SIĘ BEZ CIEBIE!
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
69,90
ZŁOTYCH
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT
www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI
PATRONAT INTERNETOWY
wp.pl
gry.wp.pl
Ubi Soft
© 2002 Ubi Soft, Inc. © 2000 Strategic Studies Group. Wszystkie prawa zastrzeżone. Ubi Soft i logo Ubi Soft Entertainment są znakami towarowymi Ubi Soft, Inc. Warlords Battlecry jest znakiem towarowym Strategic Studies Group. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich prawnych właścicieli.

THE GLADIATORS

GALACTIC CIRCUS GAMES

Tak naprawdę nie chodzi o to, czy pokonasz przeciwnika. Pytanie, czy zrobisz to tak, że pokocha cię tłum...



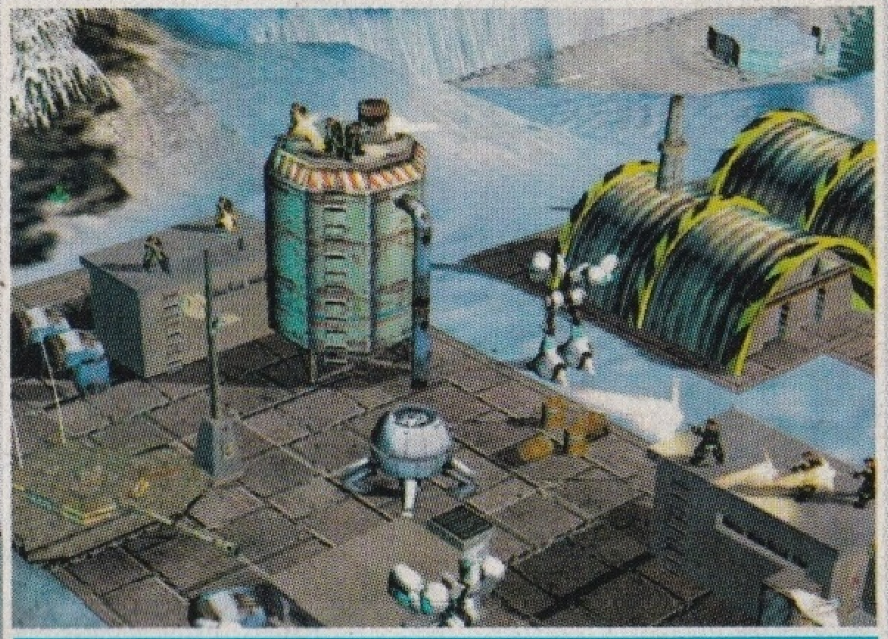


Gladiatorzy XXI wieku nie mogą być odzianymi w strzępy skór zwierza zapaśnikami. Postęp techniczny zobowiązuje

Arxel Tribe – znany dotychczas z intelektualnych przygodówek – zdecydowała się na dorzucenie swoich trzech groszy w sprawie gier strategicznych. Ktoś mógłby zapytać o celowość jej działania, jako że w dziedzinie RTS'ów wymyślono już chyba wszystko. Arxel Tribe podchodzi jednak do sprawy z zupełnie innej strony. **GLADIATORS to pierwszy w historii RTS rozgrywający się na zasadach sportowej gry zespołowej jak baseball czy piłka nożna.** Jak uczy fabuła gry, dotychczasowy władca Imperium umarł i trzeba ustalić, kto przejmie po nim władzę. Pretendentów do tronu jest trzech i każdy dysponuje całkiem pokaźną armią. Walki toczone będą na wystarczająco dużych arenach, aby można zbudować tam niewielkie osiedle i koszary, a także przeprowadzić ofensywę. Poza tym zebrani na widowni obywatele mogą decydować, która ze stron najbardziej im odpowiada.

Trzeba przyznać, że obecne w GLADIATORS siły mogą zaskoczyć. Wyboru dokonywać będziesz spośród największych wykrętów tej strony Drogi Mlecznej. Jest tutaj Fargas i jego kohorty kosmitów, generał Maximix na czele cyborgów z Sił Galaktycznych oraz Callahan i jego komandosi z armii USA (?). Szczególnie fajnie prezentują się cyborgi – przypominają nieco ogromne roboty z METAL FATIGUE i mechy z serii... MECHWARRIOR.

Warto wspomnieć o szacie graficznej, jako że zapowiada się na jeden z mocniejszych elementów nadchodzącej gry. Środowisko programu będzie w pełni trójwymiarowe i umożliwi ci znaczną z nim interakcję. Praktycznie każdy element dekoracji będzie mógł ulec zniszczeniu, przeniesieniu lub przetworzeniu. Prawdziwa feria kolorów pojawi się w przypadku publiczności. W momencie, gdy piszę te słowa, element ten nie został jeszcze do gry dołączony, lecz już dziś wiemy, że publika będzie żywo reagowała na twoje poczynania na arenie.



Pory roku zmieniają się gwałtownie. Było rzymskie lato, jest mroźna zima

To właśnie uwielbienie tłumu ma umożliwić kandydatowi zajęcie imperialnego tronu.

Grę podzielono na przeszło 20 misji, które ułożą się w trzy duże kampanie. Podczas misji mogą zmienić się nagle warunki pogodowe: gorące lato stanie się burzą ze śniegiem i deszczem. To jednak nie wszystko. Misje będą w pewnym stopniu reżyserowane – w praktyce ma to oznaczać, że trzeba będzie oczekiwać czegoś niespodziewanego. Podobnie jak ma to być w przypadku nadchodzącego wielkimi krokami WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS, przynajmniej niektóre jednostki w GLADIATORS będą się z czasem rozwijały. **Ludzie z Arxel Tribe mówią, że element RPG będzie w tej grze jednym z kluczowych.**

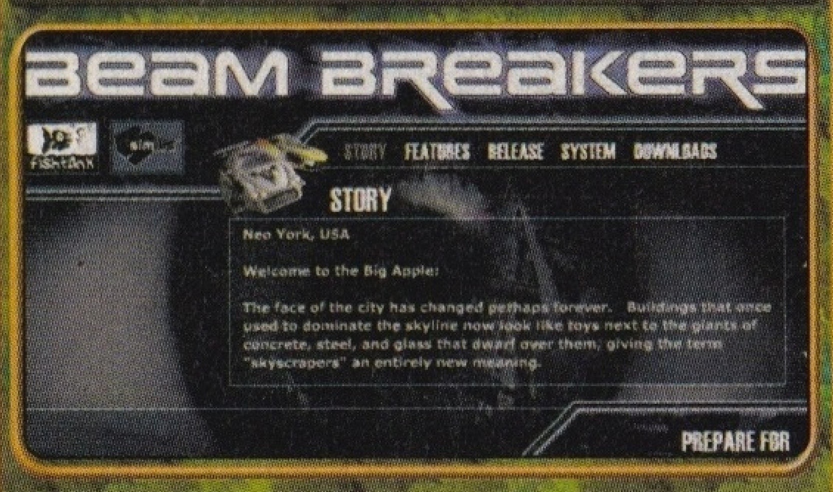
Jak na program z początku XXI stulecia przystało, GLADIATORS będzie dysponował trybem gry sieciowej. Maksymalnie ośmiu graczy zmierzy się w DeathMatchu, CTF lub tradycyjnym Skirmishu. Nie powinno być też problemu z tempem działania gry, jako że engine GLADIATORS ma dopasowywać się do indywidualnej konfiguracji sprzętu każdego z użytkowników.

Teraz, gdy już wiesz, że na GLADIATORS warto poczekać, pozostaje ci tylko uzbroić się w cierpliwość. Dużo cierpliwości, gdyż oficjalna strona gry pozostaje wciąż w stadium konstrukcji, a to nie wróży rychłej premiery...



W cyrku galaktycznym pojawiają się różne stwory, a walka na arenach wcale nie musi kojarzyć się ze starożytnym Rzymem

http://thegladiators.arxeltribe.com



Na stronie nie ma prawie nic. Aby dowiedzieć się więcej, wpisz adres www.manta.com.pl/serwis/software/pcgladiators.htm

Gladiators: Galactic Circus Games

RTS / RPG / Arxel Tribe / Manta Multimedia

Premiera: koniec 2002 | Multi: ✓

PC | PS2 | DC | XB

Gry i Zabawy Galaktycznego Cyrku zapowiadają się na jeden z najciekawszych konglomeratów RTS i RPG tego roku

Tekst: Anzelmo


JUŻ W SPRZEDAŻY!
W Destroyer Command możesz zostać dowódcą jednego okrętu lub eskadry złożonej z ośmiu niszczycieli. Początkowo gra jest symulacją dowodzenia pojedynczym okrętem, lecz w miarę wchodzenia na wyższe poziomy gracz staje się taktykiem, który musi podejmować decyzje dotyczące całego zespołu okrętów.
SILENT HUNTER II
Gra Destroyer Command współdziała z przebojem Silent Hunter II w trybie multiplayer.
99 zł
przystępna cena
DESTROYER COMMAND™
PL
PROFESJONALNA WERSJA POLSKA
SYMULATOR WALKI MORSKIEJ Z OKRESU II WOJNY SWIATOWEJ
współwydane przez:
opracowane
patronat:
www.play-it.pl
©2002 Ubi Soft Entertainment S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Ubi Soft Entertainment, Logo UbiSoft i SSI są zarejestrowanymi znakami handlowymi, Destroyer Command i Silent Hunter są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Ubi Soft. Wszystkie inne znaki handlowe są własnością ich właścicieli. Fotografie wykorzystane na okładce: Marynarka U.S.A. Nota: Produkt ten nie jest zatwierdzony ani aprobowany przez Departament Marynarki lub inny Departament Ministerstwa Obrony U.S.A.

Simon the Sorcerer 3D



Czy to Pszczółka Maja? W każdym razie spotkanie zapowiada się całkiem miło



Run Simon, run! Choć może wstyd zmykać przed taką małą istotą



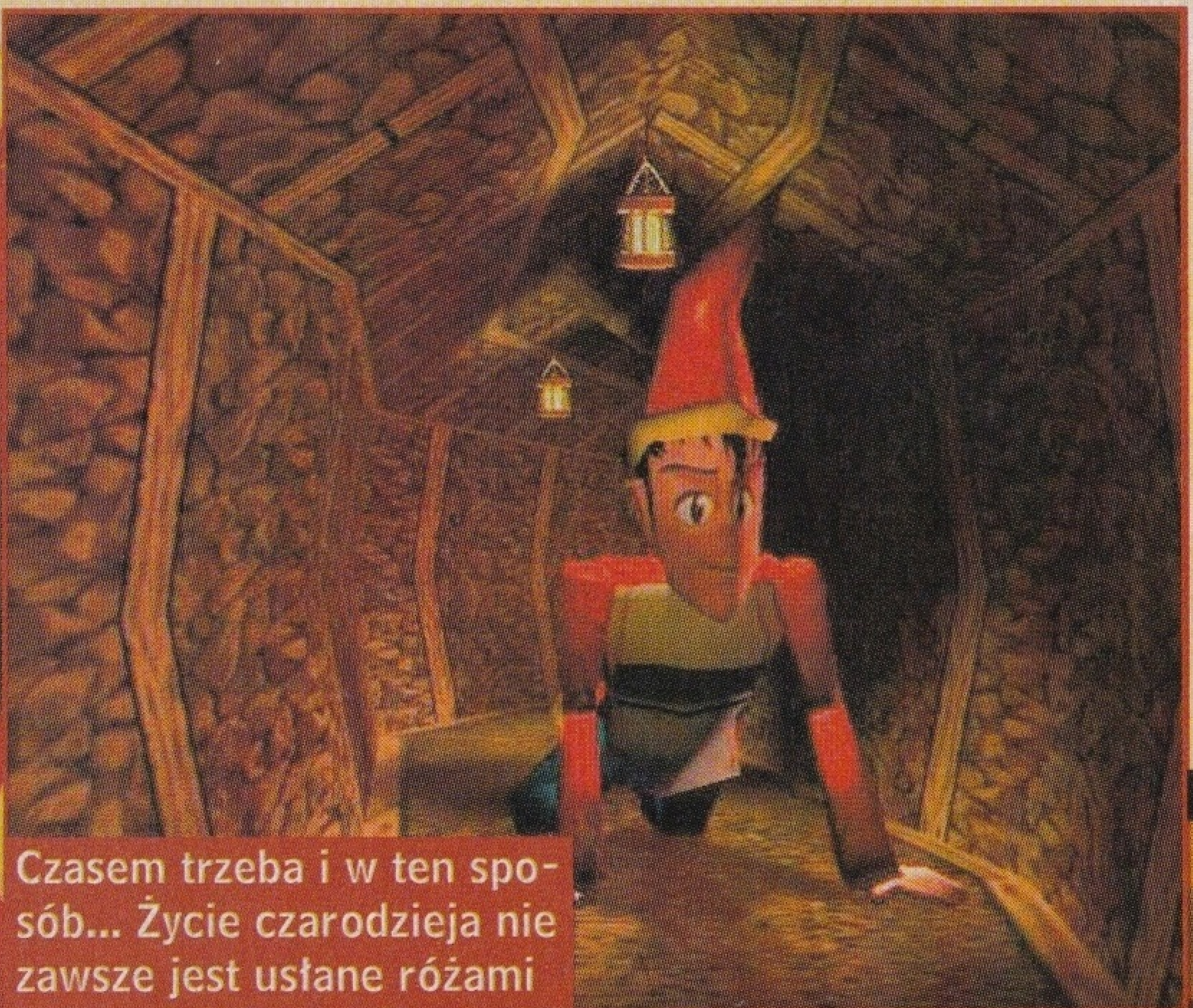
Świat poznał już dwie części przygód Szymona. Były to tradycyjne, dwuwymiarowe przygodówki o malowanej grafice, wzorowane – szczególnie jeśli chodzi o interfejs użytkownika – na dawnych produkcjach LucasArts. W podobnej konwencji miał być utrzymany także trzeci epizod, jednakże twórcy gry – HeadFirst Productions i Adventure Soft – doszli do wniosku, że będzie to rozwiązanie nazbyt archaiczne. Warto wspomnieć, że w momencie tego nagłego zwrotu SIMON 3D był ukończony już w przeszło 70 procentach. Tłumaczy to, dlaczego fani protoplasty Harry'ego Pottera musieli czekać tak długo.

Osią wydarzeń trzeciej części przygód Szymona będzie jego dalsza walka ze złym Sordidem. Nie ma tutaj sensu zdradzać szczegółów scenariusza, jako że nie to jest w przypadku SIMON 3D najistotniejsze. Przeniesienie gry w trzeci wymiar nadało jej bowiem nowy charakter. Nie znaczy to jednak, że wynikiem tego zabiegu jest zbliżenie gry do MARIO 64 czy TOMB RAIDER. Oczywiście należy oczekiwać sekwencji zręcznościowych, jednakże trzeba też pamiętać, że to zagadki oraz interakcja z postaciami stanowić będą trzon rozgrywki. **Autorzy obiecują około 10 000 linii dialogowych, co powinno odeprzeć zarzuty, jakoby SIMON z racji swego przeniesienia w trzeci wymiar miał zostać znacznie uproszczony.** Mówi się też o kilku alternatywnych zakończeniach gry, a nawet o ukrytych lokacjach i postaciach, na które będzie można się natknąć jedynie po odpowiednim ukończeniu przygody.

Zauważ, że SIMON 3D nie jest pierwszą przygodówką wyrosłą w czasach dwuwymiarowych adventures typu point & click, której filozofia zostaje tak radykalnie zmieniona. Zabieg ten nie zaszkodził ani serii GABRIEL KNIGHT, ani MONKEY ISLAND. Tradycyjne gry przygodowe straciły już rację bytu. Ale – jak zachęcają ludzie od marketingu z Adventure Soft – „to, że gra jest w 3D, nie oznacza, że jest kiepską przygodówką". Dlatego powiedzmy więcej o grafice nadchodzącego tytułu. **32-bitowy świat Szymona będziesz mógł obserwować z trzech różnych rzutów**: z kamery zawieszonej nad plecami (a'la TOMB RAIDER), za pomocą stacjonarnych kamer zainstalowanych pod różnymi kątami lub z oczu Czarodzieja. Chociaż grafika – przynajmniej na publikowanych przez wydawcę screenach – prezentuje się całkiem-całkiem, wymagania sprzętowe SIMONA są niskie: do gry ma wystarczyć ponoć zwykły P300 z 64MB RAM i akceleratorem na pokładzie.

SIMON THE SORCERER 3D ukaże się w Polsce już niedługo. Lokalizacją i dystrybucją gry w kraju (a także w Czechach i na Słowacji) zajął się CD Projekt. Wiedz też, że w chwili, gdy czytasz te słowa, nasi najlepsi specjaliści zgłębiają arkana magii, abyś już wkrótce mógł na temat SIMONA przeczytać u nas więcej.





Czasem trzeba i w ten sposób... Życie czarodzieja nie zawsze jest usłane różami

http://www.simon3d.com



Dobrze wykonana, lecz niczym nie wyróżniająca się strona internetowa. Można się jednak niemało z niej dowiedzieć

Simon The Sorcerer 3D

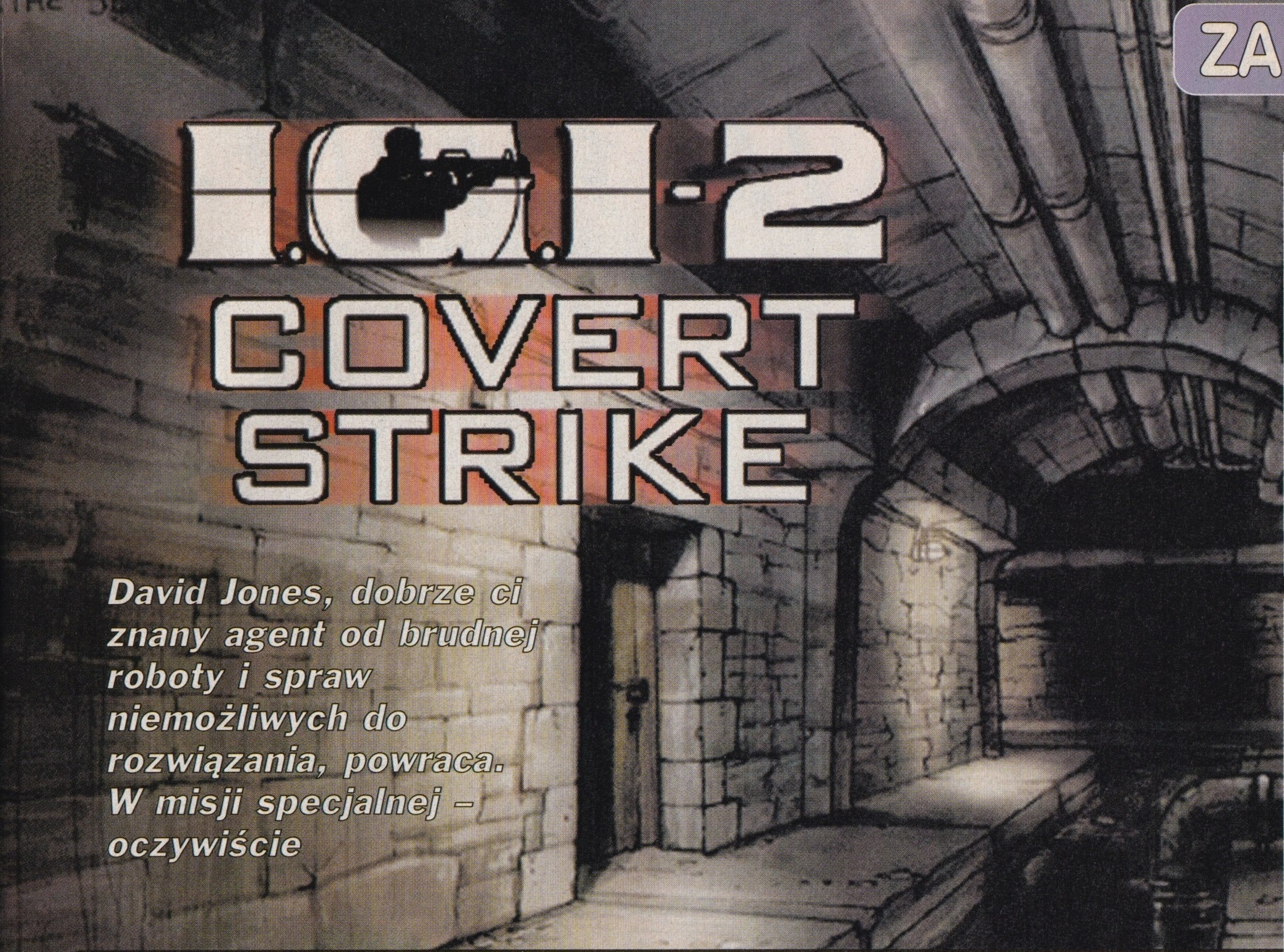
Przygodówka / HeadFirst / CD Projekt

PC | PS2 | DC | XB

Premiera: zaraz w sprzedaży — Multi: ✗

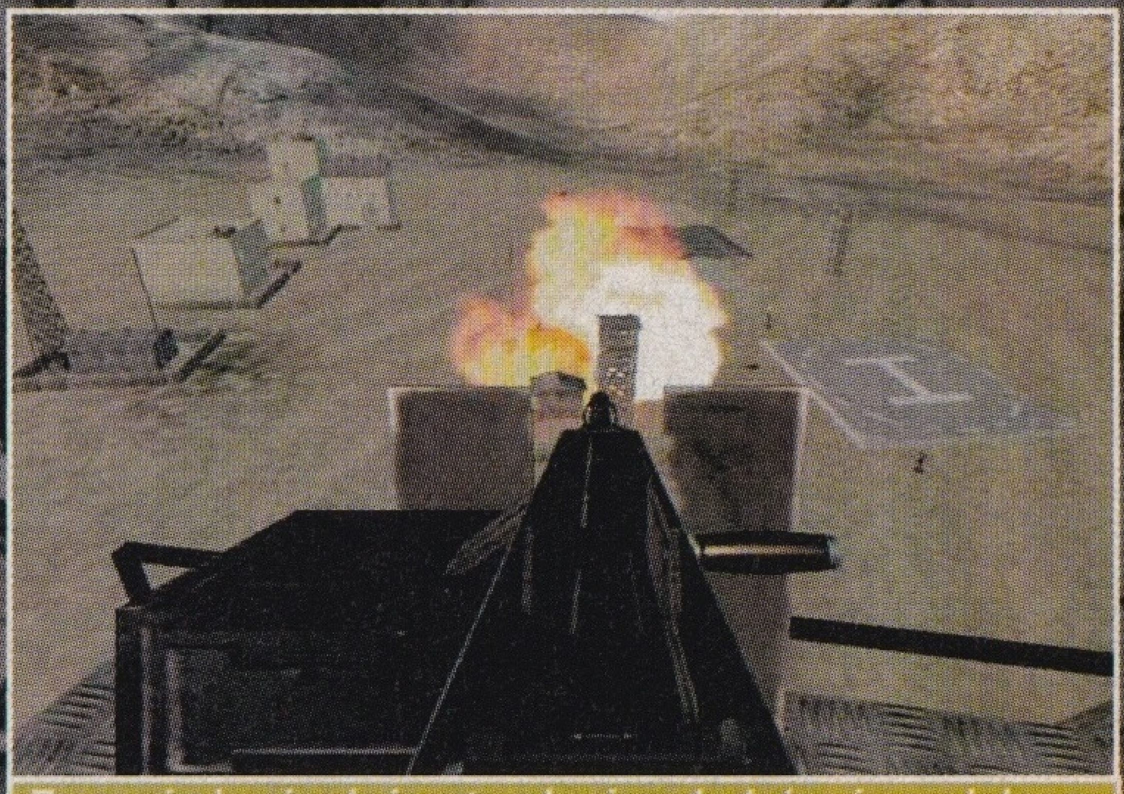
Szymon wkracza w świat trzeciego wymiaru. Wciąż ma na sobie charakterystyczny spiczasty kapelusz i nosi obciachowy kucyk :)

Tekst: Anzelmo



I.G.I-2 COVERT STRIKE

David Jones, dobrze ci znany agent od brudnej roboty i spraw niemożliwych do rozwiązania, powraca. W misji specjalnej – oczywiście



Zapowiada się dużo strzelania, ale lokacje nadal świecą pustkami i są mało urozmaicone



Tym razem Sztuczna Inteligencja ma być bardziej rozumna, a przeciwnicy groźniejsi. Tylko gdzie oni są?

Zeszłoroczny PROJECT I. G. I. nie był, oględnie mówiąc, najlepszą grą świata. Realistyczne założenia programu średnio sprawdzały się w strzelankowej oprawie, a fatalna wręcz Sztuczna Inteligencja adwersarzy mogła największego stoika doprowadzić do szału.

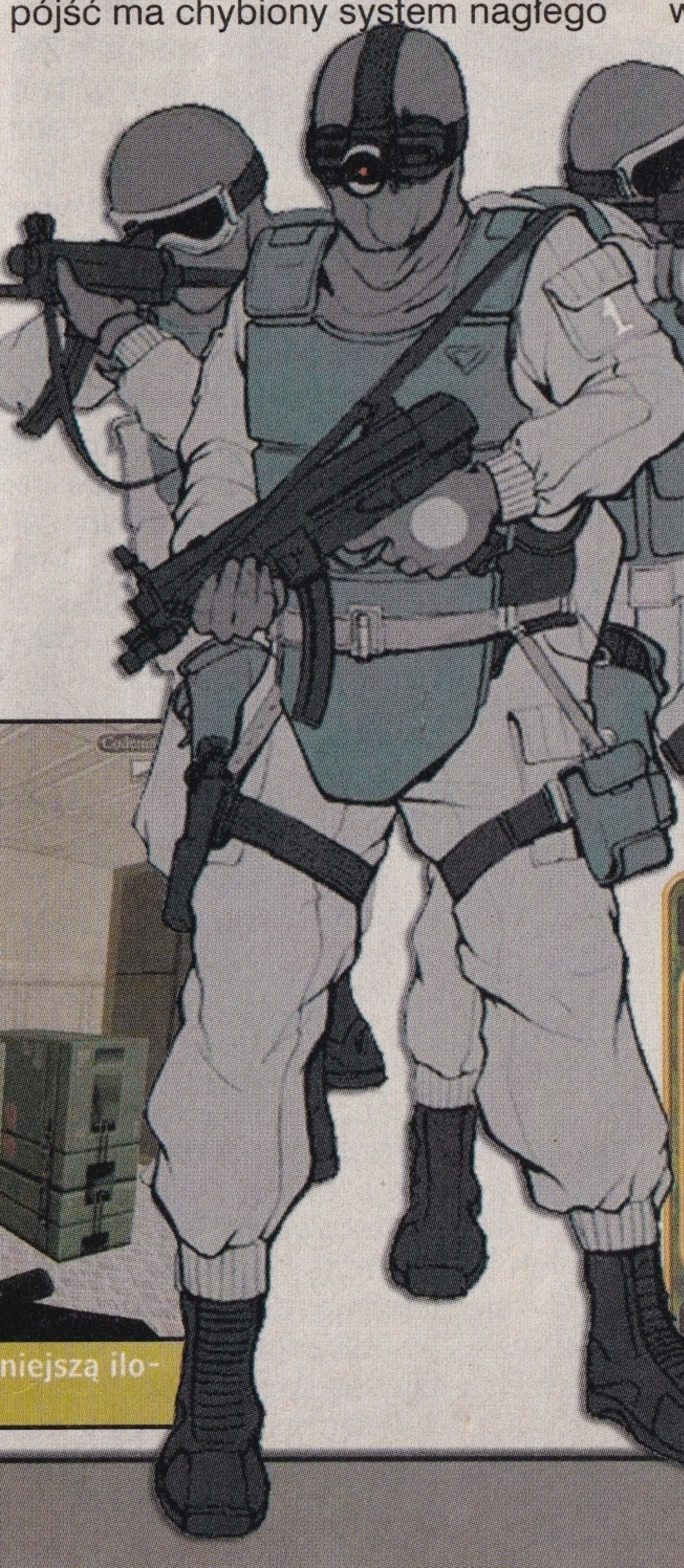
Twórcy gry, skandynawska grupa Innerloop, zdecydowali się jednak na stworzenie kontynuacji swego tworu. Co ciekawe, gra będzie korzystać z tego samego silnika graficznego, co jej poprzedniczka, tylko trochę odmłodzonego. Innerloop twierdzi, że właśnie pierwszy I. G. I. oraz JOINT STRIKE FIGHTER (inny produkt firmy) udowodniły, iż rzeczony system świetnie nadaje się do modelowania rozległych plenerów. Gracze natomiast twierdzili, że lokacje w PROJECT I. G. I. są jakieś puste, plastikowe – po prostu sztuczne. Cóż za rozbieżność sądów!?

Tym, co w przypadku PROJECT I. G. I. 2 wzbudza największe bodaj zakłopotanie, jest skandalicznie mała liczba innowacji, jakie w grze mają się pojawić. Trudno wyzbyć się wrażenia, że omawiana gra to po prostu nowa wersja swej poprzedniczki. **Największe zmiany zapowiadają się w kwestii wspominanej już Sztucznej Inteligencji.** Żołnierze wroga nauczą się komunikować (a także współpracować!) ze sobą, będą robili się nerwowi na widok ciał zabitych strażników czy też zniszczonych systemów bezpieczeństwa, wreszcie – gdy już raz dostrzegą agenta Jonesa – zrobią wszystko, co tylko w ich mocy, aby go zatrzymać. W zapomnienie pójść ma chybiony system nagłego pojawiania się wrogów. Jak zapewne pamiętasz, w pierwszej części gry wraże siły miały tendencję do pojawiania się w najmniej logicznych momentach (np. w miejscu największej jatki pięć sekund po jej zakończeniu).

David Jones ma zdobyć dwie nowe umiejętności – pływania i czołgania się. To naprawdę ogromne osiągnięcie sztabu programistycznego! Podobnie jednak jak w pierwszej części I. G. I., agent nie będzie w stanie prowadzić żadnych pojazdów – autorzy obiecują jednak, że takie rzeczy jak samochody opancerzone czy też czołgi będą w grze obecne. Obiecywany jest też niemały arsenał, czekający tylko na przetestowanie w warunkach bojowych. Mówi się o wyrzutniach rakiet, moździerzach, karabinach i pistoletach maszynowych, a także kilku mutacjach broni „cichej". Jednak w odróżnieniu od pierwszej części gry, Jones będzie w stanie unieść naraz jedynie dwie, trzy giwery. **Poza bronią, agent będzie mógł korzystać z różnego rodzaju gadżetów, które ułatwią mu przetrwanie podczas blisko 19 poziomów I. G. I. 2.** Do chwili obecnej potwierdzono obecność lornetki i gogli termicznych.

Wielu użytkowników narzekało na specyficzny sposób zapisu gry. Jak pamiętasz, można było dokonać tego jedynie po zakończeniu poziomu. Innerloop zdecydował się to zmienić, lecz nie należy cieszyć się pochopnie. Zapis stanu gry będzie możliwy z poziomu mapy taktycznej, lecz ilość zapisów podczas misji będzie ściśle ograniczona. Wprawdzie autorzy twierdzą, że takie rozwiązanie skłoni grającego do bardziej „taktycznego" podejścia do sprawy, to jednak nie wydaje mi się, aby był to najrozsądniejszy pomysł. Po co utrudniać życie użytkownikowi bardziej niż jest to konieczne?

Muszę stwierdzić, że mający pojawić się we wrześniu PROJECT I. G. I. 2 nie zapowiada się rewelacyjnie. Może jednak się mylę i grupa Innerloop zaskoczy nas niepowtarzalną symulacją pola walki? Jedna rzecz nie daje mi jednak spokoju. Po co wypalać się na obmyślaniu tylu niepotrzebnych udziwnień, skoro można poświęcić ten czas na dopracowanie struktury gry, wyglądu mapek czy zwiększenia interakcji bohatera z otoczeniem?





W tej odsłonie gry musisz zadowolić się mniejszą ilością broni, którą dasz radę unieść ze sobą

http://www.codemasters.com/igi2/front.htm



Witryna zawiera trochę informacji o nadchodzącym tytule oraz kilka obrazków z produkcji. Nic nadzwyczajnego!

Project I.G.I 2

FPP / Codemaster / CD Projekt

Premiera: wrzesień 2002 | Multi: ✓

PC / PS2 / DC / XB

I.G.I. 2 wskazuje niepokojąco dużo podobieństw do części pierwszej. Czyżby Innerloop szykował nam remake, a nie sequel?

Tekst: Anzelmo

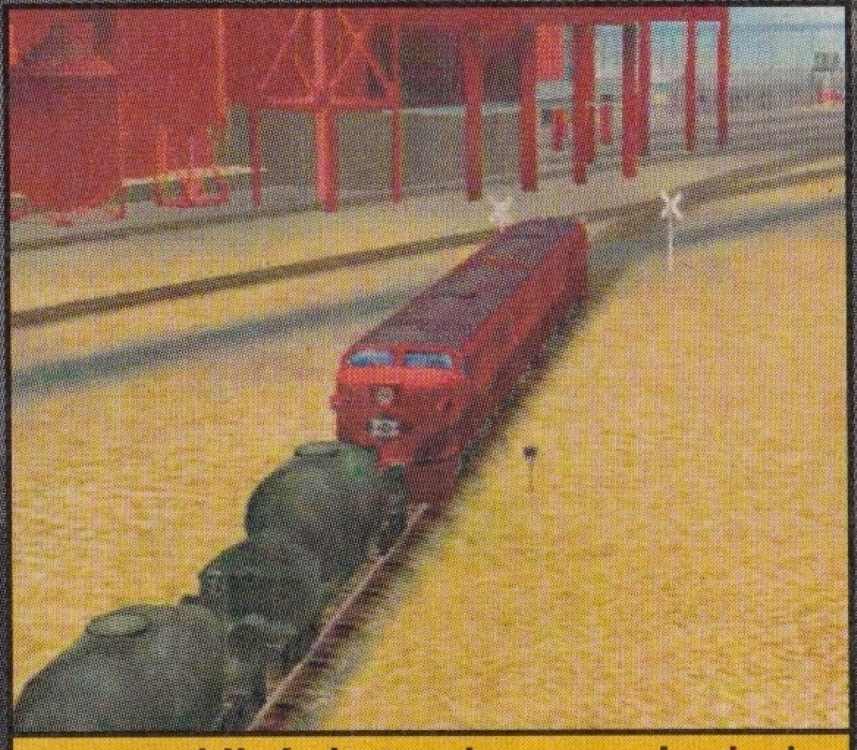
TRAINZ



Uwaga! Uwaga! Pospieszny z Koluszek do Inowrocławia odjeżdża z toru ósmego przy peronie siódmym!



Jeżeli od dawna marzyłeś, by pobawić się w szalonego maszynistę...



... porozbijać się trochę na rozjazdach i przy rampach kolejowych...



... masz wreszcie niepowtarzalną okazję – już niedługo zagrasz w TRAINZ!



Czadowa strona! Są tutaj zarówno fajerwerki graficzne, jak i kilkadziesiąt informacji, które tylko czekają na przeczytanie!

Taki pociąg na ekranie własnego komputera to fajna sprawa. Już w dzieciństwie katowałem kultowe kolejki PIKO, jednakże w końcu trzeba było dorosnąć. **To zastanawiające, ale dopiero niedawno zaczęły pojawiać się gry umożliwiające wbicie się w mundur kolejarza.** Przeszło rok temu Microsoft wydał swój TRAIN SIMULATOR, lecz niemało graczy – zwłaszcza młodszych – narzekało, że pozycja ta jest nazbyt skomplikowana i wymagająca sprzętowo. Stan rzeczy zmieni się wkrótce. Trochę. Wymagania sprzętowe TRAINZ nie będą wprawdzie należeć do najniższych, ale każdy hardcore'owy miłośnik kolei rozważy zapewne kwestię rozbudowy domowego sprzętu. Najnowsza gra ze stajni Strategy First zapowiada się bowiem jako wielki hit. A oto dlaczego.

Przede wszystkim, TRAINZ nie ograniczy się jedynie do symulowania prowadzenia pociągu. Tryb ten będzie w grze oczywiście dostępny i z tego, co było mi dane zobaczyć, zapowiada się naprawdę nieźle. Kolejką będzie się sterować za pomocą myszy, co zapewne ułatwi sprawę – zwłaszcza że każdy interaktywny element panelu sterowania ma zostać okraszony pojawiającym się po najechaniu nań kursorem okienkiem informacyjnym. Dzięki temu początkujący maszyniści unikną klasycznych błędów typu wsteczny zamiast gazu. Jeżeli zaś nie będzie odpowiadała ci zabawa w maszynistę, zawsze możesz pobawić się w kolekcjonera pociągów.



Brzmi banalnie? Zapewne tak, lecz sposób realizacji tego trybu zasługuje na duże uznanie. Każdy element powstającego składu (parowóz, wagon pasażerski, cysterna itd.) będzie można – za pomocą trójwymiarowej kamery – dokładnie obejrzeć, a nawet przeczytać na jego temat nieco informacji (np. kto dany wagon zaprojektował, od jak dawna jest w użyciu itp.). W wersji podstawowej dostępnych ma być 15 lokomotyw (w 38 różnych wersjach – nie żartuję!) i ponad 50 rodzajów wagonów (tak towarowych, jak i pasażerskich). Nie należy jednak za bardzo sugerować się tymi wartościami, jako że już dziś Strategy Frist zapowiada nowe elementy składu, które mają pojawić się w Sieci.

Przejdźmy zatem do trzeciego – moim zdaniem najciekawszego – trybu gry w TRAINZ. **Polega na... tworzeniu mapek, które będą mogły przemierzać utworzone przez gracza składy.** Mam świadomość, że dotychczasowe obietnice łatwych w obsłudze edytorów okazywały się pustymi przyrzeczeniami, jednakże w przypadku TRAINZ sprawa zdaje się przedstawiać nieco inaczej – wszakże ów edytor stanowić ma jedną z integralnych części programu! Tak też, jeśli wierzyć zapewnieniom gości ze Strategy First, wraz z TRAINZ gracze otrzymają banalny w obsłudze edytor (wraz z kompletem tekstur i obiektów 3D), dzięki któremu z łatwością stworzą zapierające dech w piersiach mapy. Jeżeli zaś komuś nie pasuje taki rodzaj zabawy, w grze znajdą się gotowe mapy ukazujące fragmenty Europy, Australii i Ameryki Północnej (yay!).

Być może zbyt wcześnie jeszcze na szafowanie opiniami, lecz wydaje mi się, że ludzie ze Strategy First mają dużą szansę na trafienie w dziesiątkę. Nie ma tu bowiem mowy o żadnym braku profesjonalizmu – firma ta ma przecież na swoim koncie zarówno dwa rozszerzenia dla MICROSOFT TRAIN SIMULATOR, jak i przypominający nieco RAILROAD TYCOON manager RAILS ACROSS AMERICA. Zresztą, czas pokaże.



Tylko od ciebie zależy, jakim pociągiem będziesz pomykał po szynach. Do wyboru masz całkiem nowoczesne modele i te z epoki maszyny parowej

Trainz

Simulator / Strategy First / CD Projekt

Premiera: luty 2002 | Multi: ✗

PC | PS2 | DC | XB

Jeżeli wyrosłeś już z kolejek PIKO, a na pracę na kolei nie masz raczej ochoty, pozostaje ci zagranie w TRAINZ. Demo jest już na Sieci!

Tekst: Anzelmo

The Elder Scrolls III MORROWIND™

Przygoda, przygoda, każdej chwili szkoda!

Trzecia część słynnej serii gier RPG Bethesdy, ELDER SCROLLS, spędzała sen z oczu fanom gatunku na całym świecie. Obietnice składane przez twórców wydawały się wielu niemożliwe do zrealizowania. Zupełnie otwarty, wielki świat? Widziałeś to już w DAGGERFALL i ARENIE. Każde miasto i wioska ma swój własny, zupełnie unikatowy klimat i na dodatek wszystko przedstawione jest w trójwymiarze. Całość zaprojektowano jako przygodę dla pojedynczego gracza i okraszono ponad trzystoma osobnymi questami. Tego jeszcze nie było!

Tym razem się uda? Prawie w stu procentach. Do wybrzeży wielkiej wyspy Vvanderfell, prowincji Morrowind, dobijasz statkiem więziennym, jednak jesteś osobą wolną z polecenia Imperatora. Wieś Seyda Neen, w której rozpoczyna się przygoda, to najważniejsze miejsce we wszechświecie – właśnie tam zdecydujesz, jaką postać będziesz prowadził. System tworzenia bohatera jest bardzo rozbudowany. Poza wybraniem kilku gotowych postaci można zabawić się z urzędnikiem imperialnym w grę słów (odpowiedzi na pytania), po zakończeniu której on zdecyduje, do jakiej klasy predestynuje twoją postać jej pogląd na świat.

MORROWIND bazuje na systemie rozwijanych w trakcie gry umiejętności. Jest ich kilkadziesiąt, a twoja rola polega na wybraniu pięciu głównych oraz tylu pobocznych. Reszta zostanie wrzucona do wspólnego worka, zatytułowanego „różne". Im ważniejsza jest dla ciebie dana zdolność, tym bardziej rozwinięta będzie u nowo utworzonej postaci.

Po bardzo przydatnym podręczniku poruszania się po świecie, skonstruowanym w formie załatwiania formalności w biurze, wychodzisz w końcu „na wolność". **Kilkanaście minut spędzonych na kręceniu się po wiosce pozwala ci zorientować się, jak olbrzymi rozmiar ma zaprezentowany w grze świat.** Przemierzenie pieszo wyspy z jednego wybrzeża na drugie zajmuje przynajmniej pół godziny! Otaczają cię strzeliste góry, zielone doliny na południu i spalone słońcem, suche, pustynne tereny na północy. Pogoda czsem zmienia się gwałtownie. Zaskoczeni burzą piaskową lub ulewą mieszkańcy miast odwracają się i zasłaniają oczy przed nawałnicą...

Można biegać, skakać, jeździć od miasta do miasta na olbrzymiej pchle, teleportować się między gildiami magów, a nawet pływać żaglowcami. Nie istnieje presja robienia czegokolwiek. W kieszeni dziurę wypala jednak tajemnicza, zaszyfrowana przesyłka do nieznanego człowieka w mieście Balmora. Kiedy mu ją zaniesiesz?

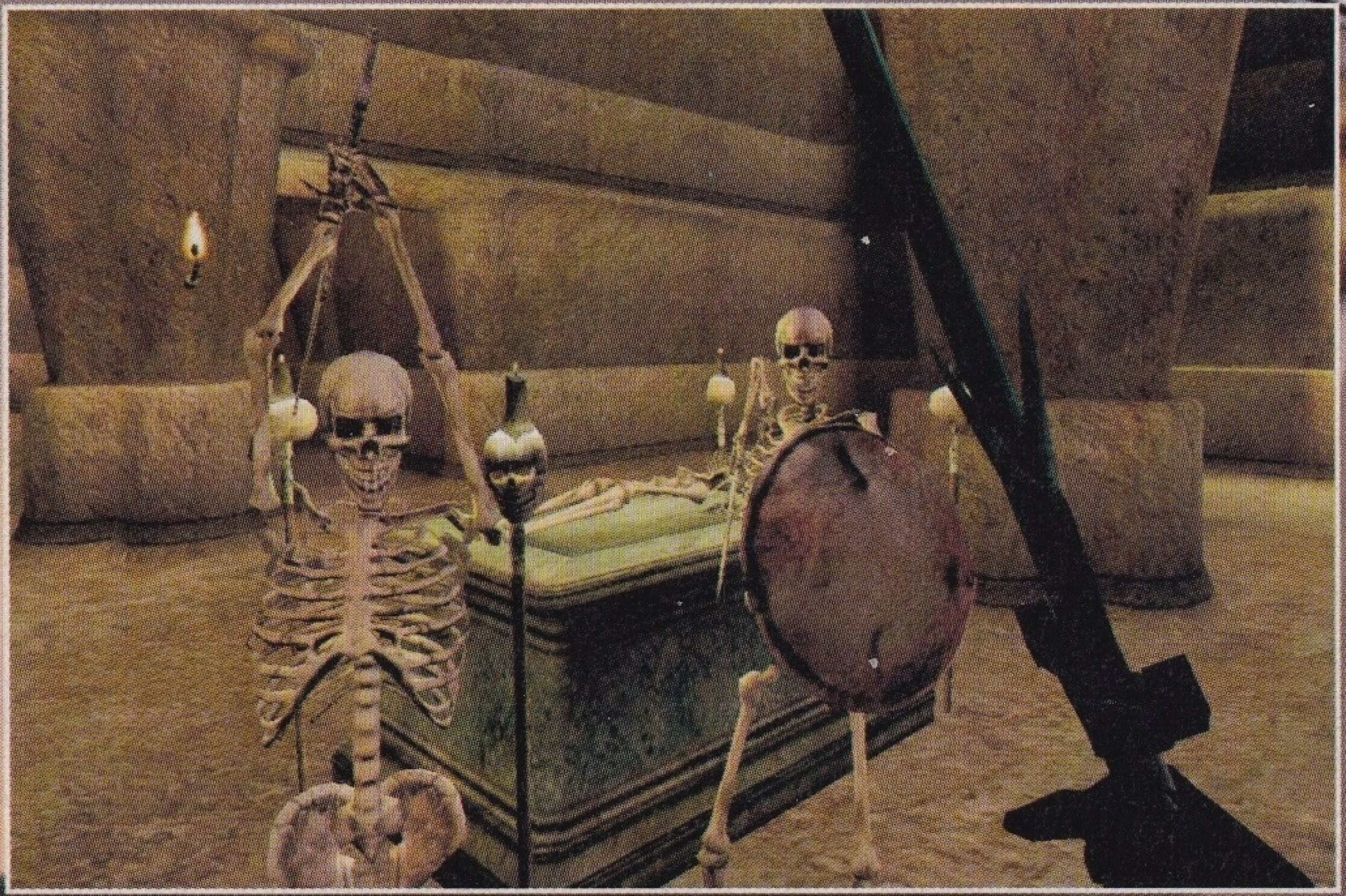
Kilkadziesiąt gatunków istot zamieszkujących Vvanderfell sprawia wrażenie mocno zmutowanych. Olbrzymie lewitujące meduzy, nieznane dotąd rodzaje dinozaurów, ośmiornice z ludzkim tułowiem – ciekawy bestiariusz, prawda? Nie zabraknie, na szczęście, „standardowych" szkieletów, golemów, trolli i żywiołaków. Duszę każdego z nich można zamknąć w odpowiednim klejnocie i wykorzystać do zaczarowania broni, amuletów lub ubrań (zbroi).

MORROWIND ma niestety olbrzymie wymagania sprzętowe. Absolutne minimum to podawane przez producenta Pentium 500 MHz oraz wyposażona w 32 MB pamięci karta graficzna (GeForce). Na procesorze 1500 MHz i GeForce 3 gra będzie działa już znośnie z włączoną większością (nie wszystkimi) „upiększaczy".

Tak gigantyczny produkt nie może być oczywiście pozbawiony wad. Napiszemy o nich szerzej w recenzji, ale jedno trzeba powiedzieć już teraz – wszystkie błędy poskładane do kupy nadal nie będą w stanie oderwać mnie od monitora! Taką siłę ma tylko głód, sen i potrzeby fizjologiczne!



Świat MORROWIND jest naprawdę bardzo urozmaicony, a krainy, przez które wędrujesz, dopracowane w najdrobniejszych szczegółach. Wystarczy obejrzeć screeny



Grafika w grze zapowiada się bardzo atrakcyjnie. Dzięki niej na swej drodze spotkasz naprawdę dużo różnych postaci, stworzeń i stworów

http://www.elderscrolls.com



Rozbudowany serwis z forum dyskusyjnym, bogatą biblioteką plików i grafiki, szczegółowym opisem gry

Elder Scrolls III: Morrowind

RPG / Bethesda / CD Projekt

PC ● | XB ● | DC ● | XB ●

Premiera: jesień 2002 | Multi: ✗

Dwa słowa: wielka, niezwykle wciągająca gra RPG z najładniejszą w historii gatunku grafiką. Jest na co czekać

Tekst: Mieczysław Nieszczególny

DISCIPLES II
DARK PROPHECY

Na rynku strategii turowych niepodzielnie rządzi seria HEROES OF MIGHT&MAGIC. Ale DISCIPLES II to groźna konkurencja dla gier ze świata Siły i Magii



Wędrując po świecie gry, zwiedzisz mnóstwo miejsc, takich jak opuszczone świątynie, ruiny, sklepy z artefaktami czy wieże magów

Nieumarli wypełzają z grobów i kierowani ręką swej boginii Mortis atakują świat. Demoniczne hordy dążą do wskrzeszenia swego wielkiego wodza Bethrezena i przywołania go z piekielnych czeluści. Czy narastającej fali zła potrafią się przeciwstawić ludzie zamieszkujący Imperium oraz waleczne krasnoludy z Górskich Klanów? Odpowiedź na to pytanie poznasz, grając w DISCIPLES II – kontynuację gry, która została uznana za najbardziej niedoceniony program roku 1999.

DISCIPLES II jest strategią turową i oczywiście każdemu same nasuwają się porównania z erią HEROES OF MIGHT & MAGIC. Porównania te zresztą nie są bezpodstawne, gdyż oba programy mają bardzo dużo cech wspólnych. W DISCIPLES II możesz rozegrać cztery siedmioscenariuszowe kampanie. W każdej dowodzisz wojskami należącymi do rywalizujących ze sobą stron, czyli Górskich Klanów, Nieumarłych Hord, Przeklętych Legionów oraz Imperium. Kierowanie siłami każdego z tych mocarstw będzie wymagać od ciebie innych taktyk, gdyż jednostki wchodzące w skład armii bardzo różnią się umiejętnościami. Poza tym odkryjesz zaklęcia charakterystyczna dla każdej z ras. Najważniejszym miejscem twego imperium jest stolica. Co ciekawe, jest to miasto, którego wróg w zasadzie nie jest w stanie zdobyć, więc nie musisz sobie zawracać głowy strzeżeniem go. Zresztą twoje armie będą miały wystarczająco dużo roboty. Należy zwiedzić świat, eksplorując różne interesujące miejsca, a twoja armia i bohaterowie muszą zdobywać punkty doświadcze-









Oto zamek Przeklętych Legionów. To tutaj będziesz werbował wszelkiego rodzaju demony, wiedźmy oraz czarnoksiężników, czy zbudujesz Wieżę Czarów



Bitwy są kameralne, gdyż uczestniczy w nich tylko kilka jednostek. Nie znaczy to jednak, że rozgrywka nie jest naprawdę ciekawa!



W trakcie przygody kontaktować się będzie z tobą doradca, który przekaże ci informacje i wyznaczy nowe cele misji

nia, aby stać się silniejszymi, sprawniejszymi i szybszymi. Elementy role-play odgrywają w grze ogromną rolę. I co ciekawe, na kolejne poziomy doświadczenia awansują nie tylko bohaterowie, ale również towarzyszące im jednostki. Poza tym bohaterowie szkolą się w specjalnych zdolnościach, pozwalających im – na przykład – na dowodzenie coraz większą armią, korzystanie z artefaktów różnego rodzaju, szybsze poruszanie się itp.

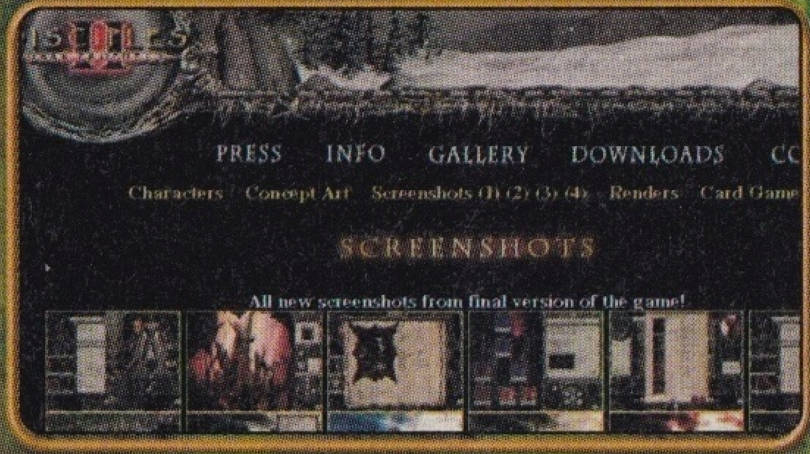
W porównaniu z częścią pierwszą nie uległa w zasadzie żadnym zmianom technika walk. Tak jak dawniej, dowodzisz nie armią, nawet nie oddziałem, ani nawet grupą! Twoja pierwsza armia może składać się tylko z dwóch lub trzech żołnierzy i jej wodza-bohatera. I tak pozostanie do końca gry. Co prawda bohater ze zdolnością „leadership" będzie mógł zaangażować nawet pięciu wojaków, ale przecież nadal nie ma to nic wspólnego ze zmaganiami całych armii. W dodatku cała walka przypomina rogrywkę na martwej planszy. Twoje oddziały na początku walki zostają ustawione w pewnym szyku i pozostają w nim aż do jej końca. Nie możesz żadnego żołnierza przesunąć nawet o cal i tylko wydajesz rozkazy ataku lub obrony. W czasie bitwy na planszy strategicznej nie możesz również korzystać z zaklęć odkrywanych w Wieży Magii. Te zaklęcia – zadające przeciwnikom rany, obniżające ich zdolności lub przyzywające gotowe do walki potwory – możesz stosować tylko i wyłącznie na mapie strategicznej, czyli podczas fazy ruchu, a nie fazy walki. Jednak, o dziwo, mimo tej prostoty, a nawet prymitywizmu mapy taktycznej, walki okazują się całkiem interesujące. Chociaż niestety ciągle zbyt wiele zależy w nich nie od twoich umiejętności strategicznych (bo wystarczy, że nauczysz się kilku schematów postępowania), ale od zwykłego łutu szczęścia.



Grę przygotowano z myślą o usatysfakcjonowaniu jak największej liczby graczy. Możesz wybrać poziom trudności rozgrywki (ale nie znaczy to, że nawet na poziomie łatwym nie należy myśleć!), a także tworzyć własne scenariusze dzięki dobrze przygotowanemu edytorowi map. Jedynym minusem jest nieco zbyt skomplikowany interfejs użytkownika, do którego trzeba się dłuższy czas przyzwyczajać, zwłaszcza jak miało się wcześniej do czynienia z dużo prostszym pod tym względem programem z serii HEROES OF MIGHT & MAGIC.

DISCIPLES II od strony graficznej nadal pozostawia wiele do życzenia. Oczywiście postęp w porównaniu z częścią pierwszą jest ogromny, ale różnica pomiędzy np. DISCIPLES II a ETHERLORDS jest nadal wręcz kosmiczna. Jednak, jeśli nie zraża cię prostota tej grafiki, jeśli nie obrazisz się od samego początku na wiele umowności, to DISCIPLES II dostarczy ci masę rewelacyjnej rozrywki. Nie wiadomo, co ta gra ma w sobie, ale wciąga, jak nie wiem co!

http://www.disciples2.com



Doskonale przygotowana i zaplanowana strona. Mnóstwo informacji, screenów oraz materiałów do ściągnięcia (nowe misje!)

Disciples II

Strategia / Strategy First / CD Projekt

Cena: 69,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 350 MHz, 64MB RAM

Grafika X Dźwięk X Frajda X

\+ Możliwość rozegrania czterech długich kampanii, wciągająca akcja, niezła SI przeciwników

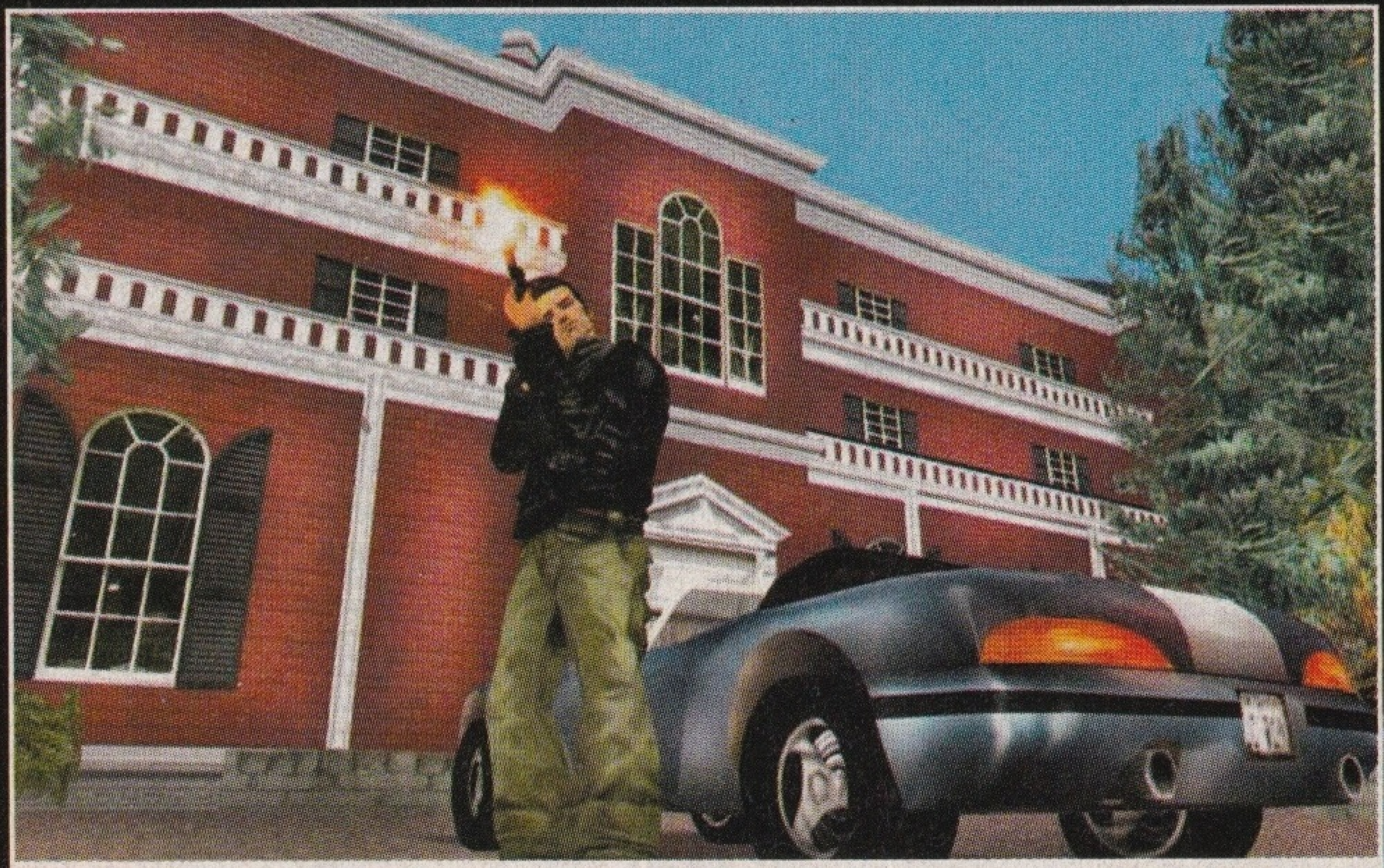
– Grafika nadal „trąci myszką", a opcje taktyczne okazują się bardzo ubogie

Na rynku brakuje dobrych strategii turowych i DISCIPLES II ma szansę na wypełnienie tej luki

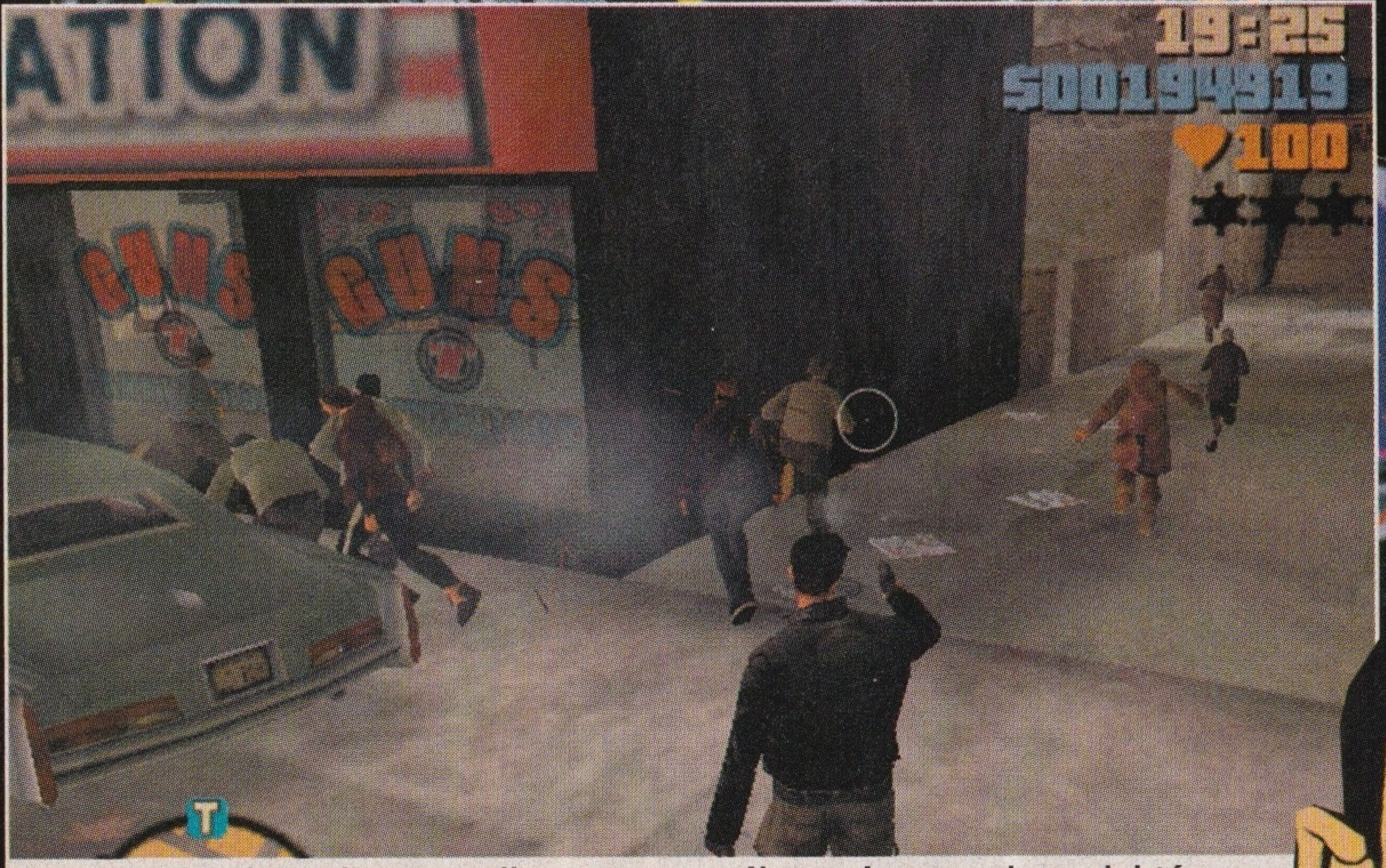
Tekst: Jacek „Randall" Piekara

Makabryczna parodia wszystkiego, co prawe i moralne...

grand theft auto III



Oficjalnie oznajmiam przejęcie tej posesji na poczet fundacji kalekich gangsterów! Wynocha z mojej posesji, natychmiast!



Po udanych zakupach przyszedł czas na wypróbowanie nowych produktów. Gdzie uciekacie, jeszcze z wami nie skończyłem?!

Pamiętnego dnia postanowiłeś, wraz ze swoją kobietą Cataliną i najlepszym kumplem, wypłacić trochę kasy z pobliskiego banku. Jak zwykle zapodziałeś gdzieś numer swojego konta, nie byłeś nawet pewien, czy kiedykolwiek takie zakładałeś. Kasjerki okazały się wyjątkowo miłe, pakując całą zwartość kasy do papierowych toreb. Początkowo trochę się ociągały, ale widok poczciwego shotguna szybko rozwiał ich wątpliwości. Wszystko szło zgodnie z planem. Samochód zaparkowany na tyłach banku już czekał z włączonym silnikiem. Dzieliło cię od niego zaledwie kilkanaście metrów, kiedy poczułeś przenikliwe ukłucie w klatce piersiowej, potem usłyszałeś jeszcze słowa Cataliny: „Jestem ambitną dziewczyną...."

Za napad na bank z bronią w ręku dostałeś 10 lat odsiadki. Chcieli ci ukraść całą młodość za „zwykłe" wypłacenie kasy z banku. Podczas transportu do placówki więziennej wybuchła strzelanina. To Yakuza postanowiła wyrwać ze szponów sprawiedliwości jednego ze swoich zasłużonych współpracowników. Miałbyś nie skorzystać z takiej okazji? Wraz z przygodnym towarzyszem niewoli wpakowałeś się do jakiejś bryki i ruszyliście we wskazanym przez Eddiego kierunku. Nadszedł czas, by odebrać swoje długi...

Na pierwszy rzut oka wyraźnie widać, że gra zyskała trójwymiarowe środowisko, dzięki czemu akcję można obserwować z kilku ustawień kamery. Domyślnie jest to ustawienie zza pleców bohatera, jednak można również spoglądać jego oczami. Oczywiście nie zabrakło klasycznego trybu z helikoptera. Niestety, stracił on wie-



le na swej praktyczności, ponieważ tunele, zabudowania dróg czy chociażby naziemne metro utrudniają obserwację sytuacji w tym trybie.

Zabawa opiera się na wykonywaniu misji dla różnych wpływowych osób w Liberty City. Początkowo będą ci powierzać banalne zadania, traktując cię jak prywatnego gońca. Z czasem przyjdzie ci pracować dla coraz grubszych ryb w mieście. Wśród nich z pewnością rozpoznasz kilka znajomych twarzy z poprzednich części GTA. Każda kolejna misja będzie bardziej wymagająca, chociaż zgoła inna. Autorzy wykazali się niebywałą oryginalnością przy ich tworzeniu. Niejednokrotnie zaskoczy cię przebieg wydarzeń, a jeśli jesteś uważnym graczem, z pewnością zauważysz wyraźne powiązania niektórych misji z kultowymi filmami gangsterskimi.



Kiedy policja nie daje rady, na ulicę wychodzą ciężko uzbrojone oddziały SWAT. Zaczyna się prawdziwa zabawa...



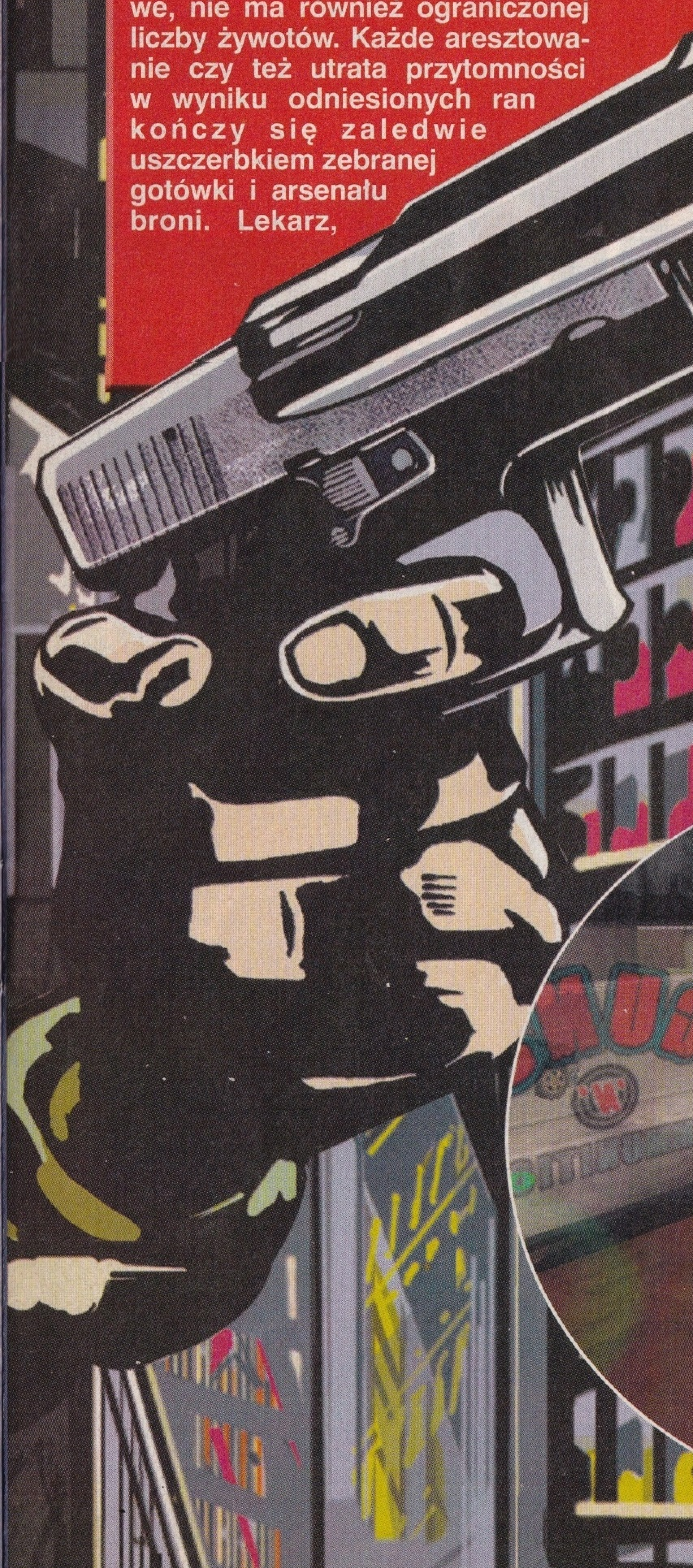
Policja nie daje spokoju nawet taksówkarzom. Tamtych ludzi przejechałem niechcący. Przepraszam, naprawdę...

Wyraźną różnicę w podejściu do wykonywania misji stanowi możliwość ich powtarzania. Czasami tworzy to ciekawe sytuacje, kiedy np. wysadzasz w powietrze swojego zleceniodawcę, po czym 15 minut później znowu wsiada on do twojej fury. Jedynie statystki rozgrywki odnotowują porażki, ale kto by się nimi martwił. Co ciekawe, nie ma również ograniczonej liczby żywotów. Każde aresztowanie czy też utrata przytomności w wyniku odniesionych ran kończy się zaledwie uszczerbkiem zebranej gotówki i arsenału broni. Lekarz, jak każdy człowiek, musi z czegoś żyć, a pieniądze gangstera wcale nie są gorsze od uczciwie zarobionych. Dlatego nie musisz obawiać się, że wydadzą cię policji. Niebiescy chłopcy również zaoferują swoją pomoc w zagubieniu aktu aresztowania w zamian za kasę na studia dla dziecka.

Mnogość dostępnych opcji i misji zwartych w grze kreuje iluzoryczną wielowątkowość. Jednak główny wątek fabularny jest z góry nakreślony i wykonując kolejne misje, w końcu trafisz na tę niezbędną dla dalszych etapów gry. Ciekawostką jest to, że Liberty City było wzorowane na Nowym Jorku. Niestety, tragiczne wydarzenia z 11 września zmusiły autorów do wielu przeróbek, jak chociażby zmiany koloru radiowozów z biało-niebieskiego. Ostatecznie wirtualne miasto ma wciąż sporo podobieństw. Portland przypomina dzielnicę Queens, Staunton Island – Manhattan, a Shoreside Vale – New Jersey.

Nowe tereny wiążą się ze wzmożonym oporem ze strony wrogich gangów, takich jak Triada czy Yardies (gang jamajski). Zawsze musisz być o krok przed przeciwnikiem. Kiedy on używa pięści, ty sięgnij po pałkę, kiedy ma pałkę, weź pistolet, kiedy trzyma pistolet, wyciągnij kałasza, kiedy on ma kałasza, skorzystaj z miotacza ognia, bazooki, karabinu snajperskiego, granatów.... Na szczęście, gangi nie mają dostępu do broni jądrowej, gdyż łatwo przewidzieć, jak by to się skończyło.

Dobrą grę tworzą tzw. smaczki – drobiazgi, które sprawiają, że zabawa jest niepowtarzalna. Kiedy znudzi ci się wykonywanie misji dla kolejnych, coraz bardziej wpływowych zleceniodawców, możesz spróbować swoich sił jako taksówkarz, sanitariusz, a nawet policjant (sic!). Zadaniem taksówkarza jest szybkie przewoże-

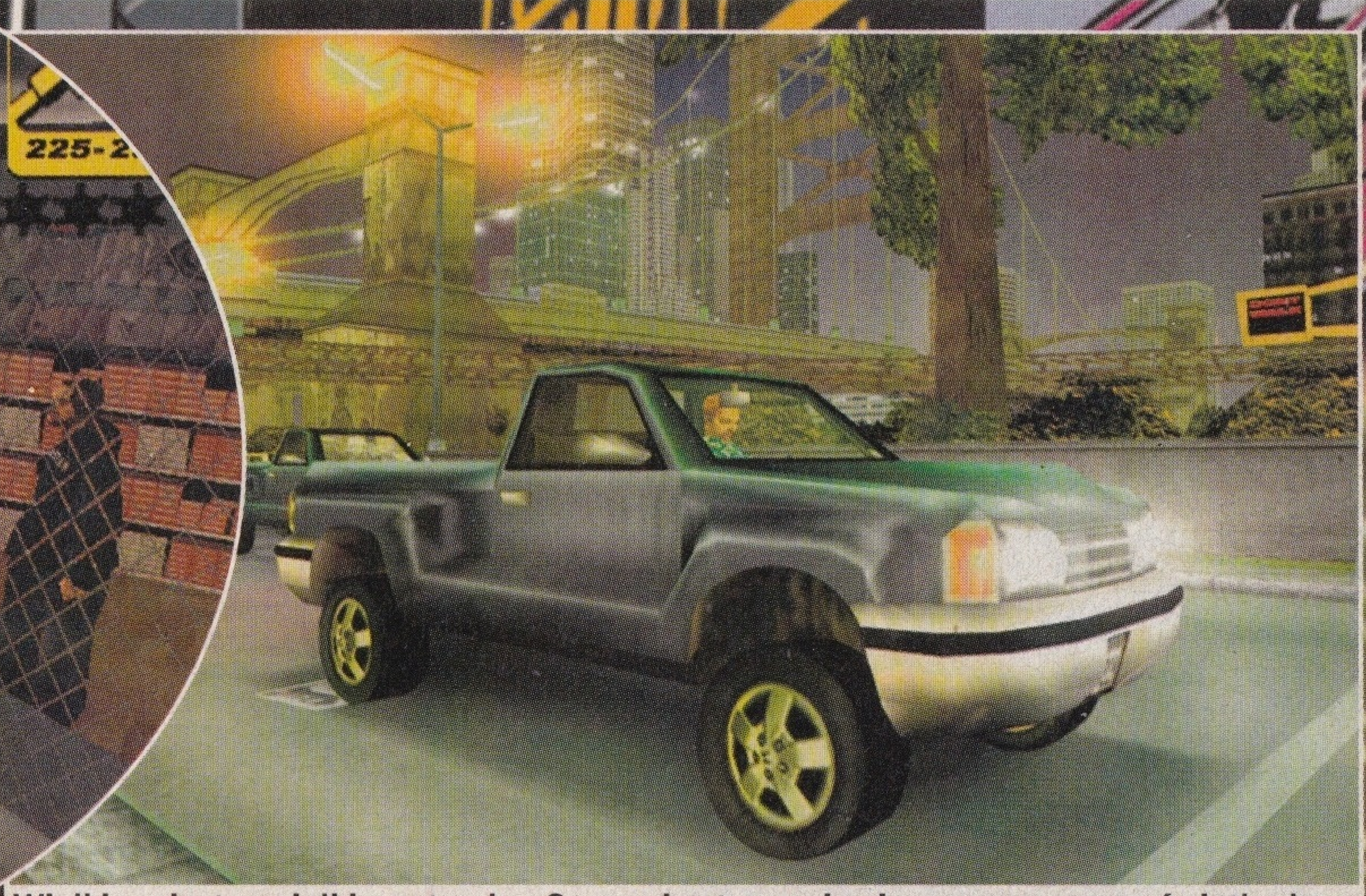




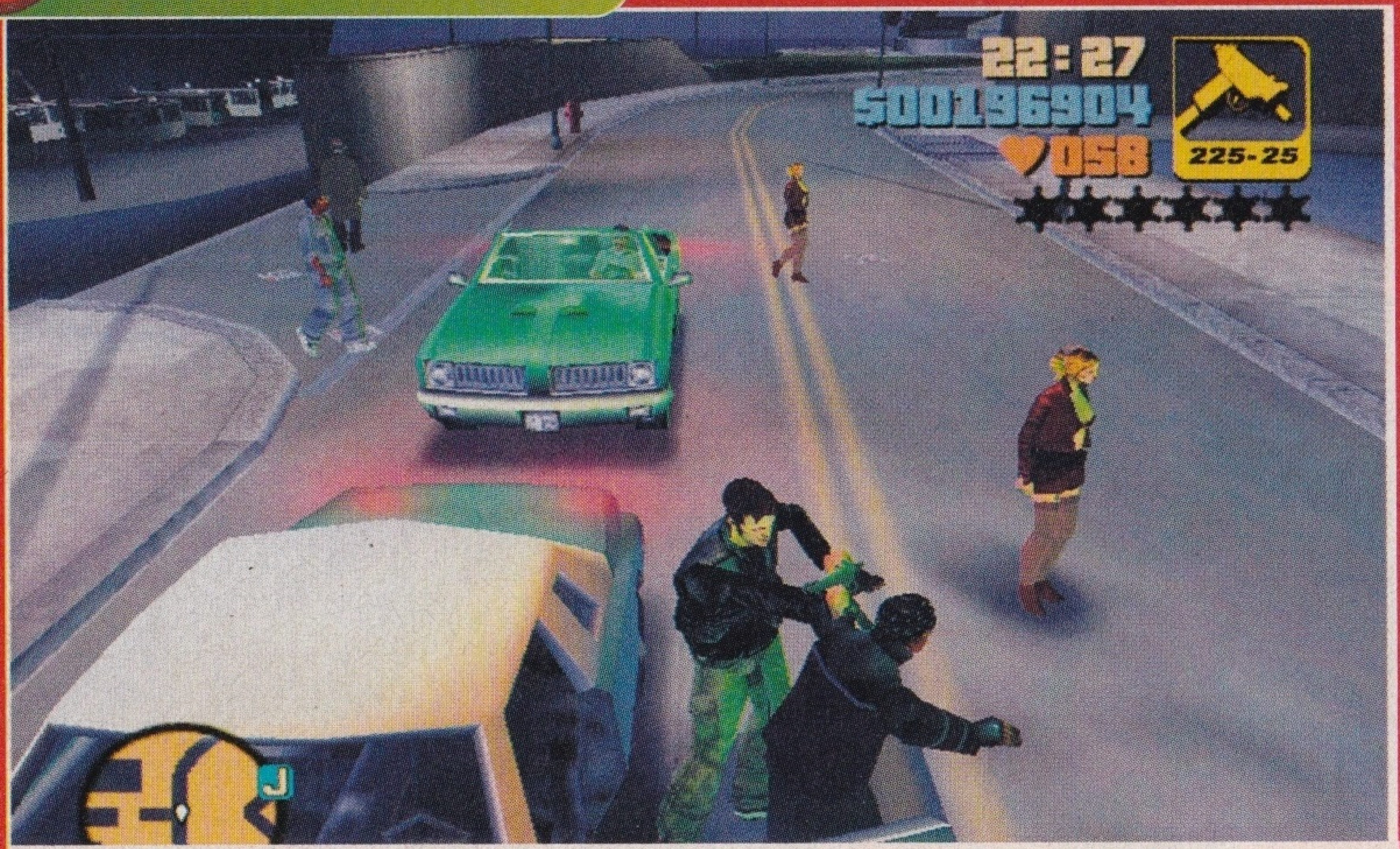
Gdzieś tutaj zgubiłem swoją piłeczkę do baseballa. Ooo! Tamten facet chyba schował ją do kieszeni. To będzie piękne uderzenie...

Uzi za 8 paczek? Hmmm, może jednak wezmę kałasza...





Wielkie miasto, wielkie potrzeby. Czasami zatrzymuję się na czerwonym świetle, by rozejrzeć się za lepszym wozem. Na razie pickup musi mi wystarczyć...



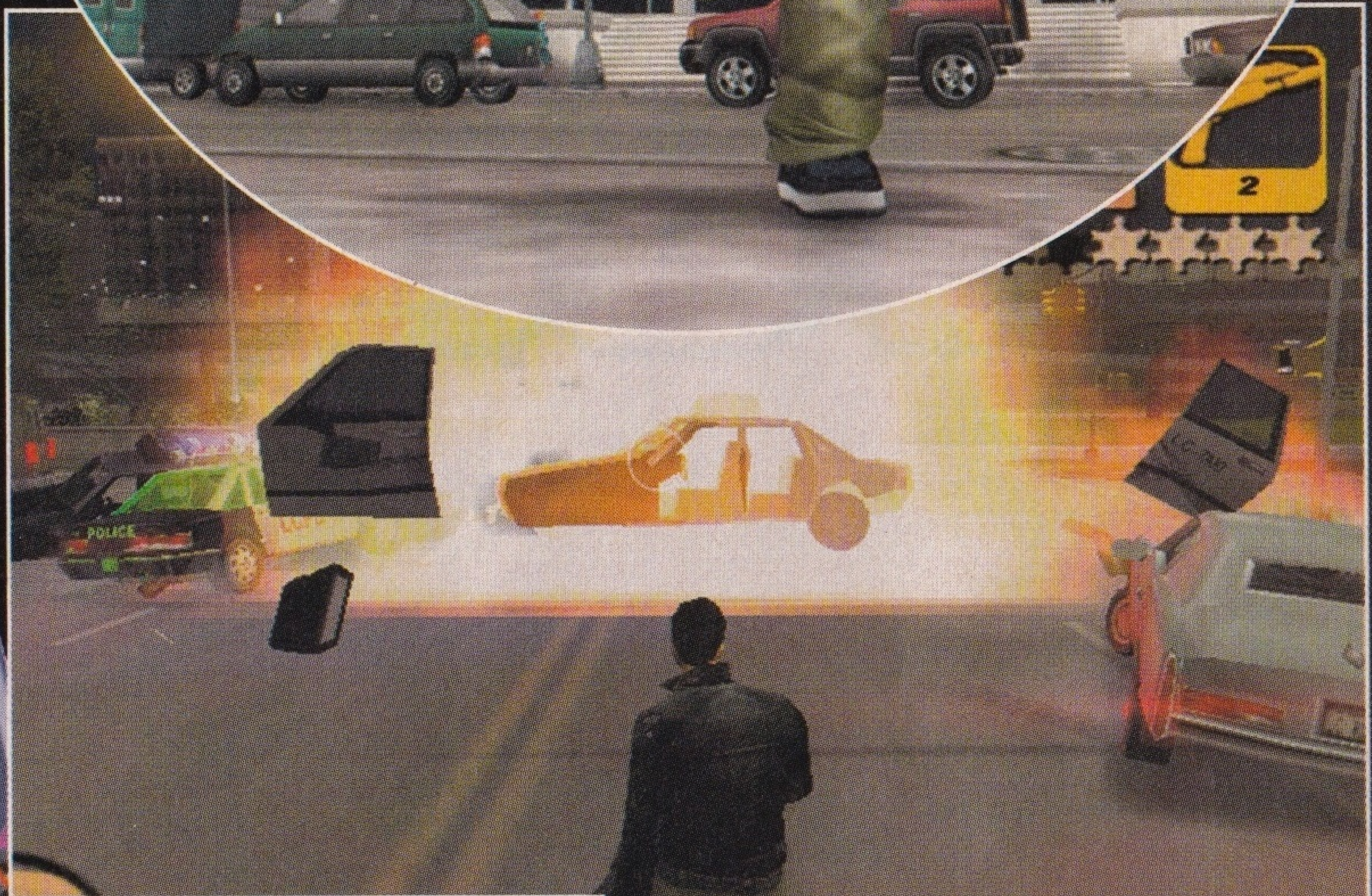
Nie wstydź się! Wysiądź i podejdź do niej. Ta pani naprawdę chce z tobą porozmawiać. O czym? Chyba chodzi o jakiś interes, ale nie znam szczegółów

nie ludzi z miejsca na miejsce – wydawałoby się banalne, jednak spróbuj swoich sił na zakorkowanych ulicach Liberty City. W dodatku musisz utrzymać taksówkę w przyzwoitej kondycji, inaczej przechodnie nie zechcą wsiąść do twojej żółtej fury. Nie możesz też zadzierać z policją – pasażerowie tego nie lubią. Zadanie sanitariusza jest odrobinę trudniejsze. W losowych miejscach miasta pojawią się ranni ludzie, których niezwłocznie należy zawieźć do szpitala. Małym ułatwieniem jest możliwość włączenia sygnału dźwiękowego i świetlnego, dzięki czemu samochody będą zjeżdżać ci z drogi, tworząc na ulicach „choineczki". Jednak największym wyzwaniem jest zabawa w policjanta. Policyjne wózki są mocne, szybkie i wyjątkowo zwrotne. Tym razem twoje zadanie polega na zdejmowaniu z ulicy bandziorów. Największy problem stanowi wysadzenie gościa z samochodu. Przeważnie będziesz zmuszony zablokować mu drogę swoją lśniącą bryką, po czym wystarczy seria z Uzi i gościu sam wyskoczy z płonącej fury. Reszta to już czysta przyjemność.

Poziom trudności jest naprawdę rewelacyjny. Szczególnie dobrze widać to po inteligencji policjantów:). W grze występuje 6 poziomów zaalarmowania policji. Na pierwszym z nich zostanie wysłany za tobą patrol, jednak nie będzie starał się powstrzymać cię za wszelką cenę. Wystarczy przez jakiś czas unikać przejeżdżania ludzi i strzelania na ruchliwych ulicach, a szybko zapomną o tobie. Na drugim poziomie zacznie się zabawa w pościg – kilka radiowozów będzie cię gonić i nie da-

Jogging o poranku w centrum miasta. Nawet wtedy nie rozstaję się z moją spluwą





Nagle pojawił się świetlisty wóz. Niestety, świadkowie nie widzieli aniołów... Może następnym razem?





Zabawa w taksówkarza bywa niebezpieczna. Szczególnie wtedy, gdy klient chce jechać do Chinatown...


Hej, ty! Przyszedł czas zapłaty... Nie, nie ma mowy o żadnych ratach... Oddawaj furę, kasę i... życie

dzą ci spokoju, dopóki nie przemalujesz wozu, bądź nie zbierzesz specjalnych bonusów – łapówek. Na trzecim „smerfy" wyślą za tobą uzbrojony w snajpera helikopter – całkiem nieprzyjemny i trudny do zgubienia. Czwarty poziom to akcja policyjnych blokad na głównych ulicach miasta – jak się w taką wpakujesz, już po tobie. Na piątym poziomie do pościgu pełną parą wkroczą oddziały antyterrorystyczne SWAT, uzbrojone w kamizelki kuloodporne, opancerzone pojazdy i ciężką broń. Szósty pozostawiam ci do odkrycia – wiedz, że wyjście z takiej balangi cało jest przejawem wyjątkowych umiejętności gangsterskich. Ogólnie rzecz biorąc, policja interweniuje dość agresywnie i nie boi się używać broni. Czasami wymsknie im się z ust formułka: „Rzuć broń" – jednak któż w Liberty City zwracałby na to uwagę.

Bombowym pomysłem jest zamieszczenie w GTA3 blisko 10 stacji radiowych. Każda z nich utrzymana jest w niepowtarzalnym klimacie, dzięki czemu zawsze możesz słuchać tego, co lubisz najbardziej: muzyki poważnej, trip-hop, techno, funky, rapu, disco, a nawet pogaduszek na każdy temat. Oprócz muzyki można posłuchać, jak prowadzący nawija, prezentując kolejne kawałki. Czasami nawet możesz trafić na przerwę reklamową... A gdyby tak dodać możliwość odsłuchiwania prawdziwego radia z Internetu – to dopiero byłby czad!

GTA3 to prawdziwy potwór sprzętowy. Na konfiguracji AMD 850 Mhz, 384 MB RAM i GeForce 2 MX gra ledwo co działa płynnie w rodzielczości 640x480. Domyślam się, iż jest to spowodowane konwertowaniem kodu gry z konsoli Playstation 2, zamiast napisaniem go od nowa w wersji na PC. Jednak to całkowicie nie tłumaczy tak mało wydajnego wykorzystania mocy obliczeniowej. Szczególnie, że widziałem na PC gry wyposażone w lepszą oprawę graficzną, o mniejszych wymaganiach sprzętowych. Oto kolejny dowód na spisek producentów gier z wytwórcami coraz to szybszych procesorów – oczywiście żartuję.

GTA3 jest przeznaczony TYLKO i WYŁĄCZNIE dla pełnoletnich odbiorców. Ważne jest, by odpowiednio zdystansować się do rzeczywistości przedstawionej w grze. Kradzieże samochodów, przejeżdżanie przechodniów na pełnej prędkości, umyślne powodowanie wypadków, ucieczki z miejsca zbrodni, korumpowanie wymiaru sprawiedliwości to codzienność Liberty City. Osobiście traktuję GTA3 jako krwawą parodię realnego życia. Czarny humor bywa doskonałym odprężeniem po trudach dnia, jednak w żadnym razie nie możesz dopuścić, by przenosić wartości zawarte w grze do świata realnego.

Oprawa techniczna GTA3 zasługuje na najwyższą notę. Grafika doskonale tworzy gangsterski klimat. Różnorodność samochodów jest zadziwiająca. Oprócz wyglądu i charakterystycznego dźwięku silnika, każdą furę całkiem inaczej się prowadzi. Przyspieszenie, zwrotność, bezwładność, odrzut przy zderzeniach – w GTA3 cały komplet praw fizyki pracuje bez przerwy. Oprawa dźwiękowa, chociaż nie tak gorąca jak grafika, spisuje się nadzwyczaj dobrze. Pokrzykiwania przechodniów, kąśliwe komentarze podczas wyrzucania kierowców z ich własnych samochodów, dźwięki ulewy, pisk opon na zakrętach, odgłosy strzelanin – wszystko znajduje się na miejscu. W dodatku GTA3 oferuje udźwiękowienie w systemie Surround. Wystarczy zgasić światła w pokoju i oddać się zabawie.

Brawa dla autorów za dużą plastyczność samochodów. Zawsze marzyłem o symulatorze crash-testów. Nareszcie ktoś spełnił moje marzenia. Każda rysa, obtłuczony bok, przesunięty zderzak, popękane szyby czy niedomykające się drzwi – całość wygląda rewelacyjnie. Środowisko 3D daje autorom wyjątkową swobodę w działaniu, dzięki czemu nawet mało znaczące szczegóły zostały przez nich dopracowane. Idealnym przykładem okazała się misja, w której miałem odstawić na złomowisko samochód z trupem w bagażniku. Po drodze przytrafiła mi się mała potyczka z Triadą. Parę razy walnęli mnie w kufer, pokrywa bagażnika odpadła, a w środku leżało zakrwawione ciało – w pewnym momencie zacząłem się bać, czy aby nie wypadnie na jednym z zakrętów.

Gra niebywale wciąga, magnetyzuje, po prostu zaczarowuje, a potem przez długie godziny nie chce wypuścić z żelaznego uścisku. Gorąco polecam ją wszystkim pełnoletnim graczom, a szczególnie tym, którzy mieli nieprzyjemne doświadczenia z policją – nadszedł czas zapłaty!

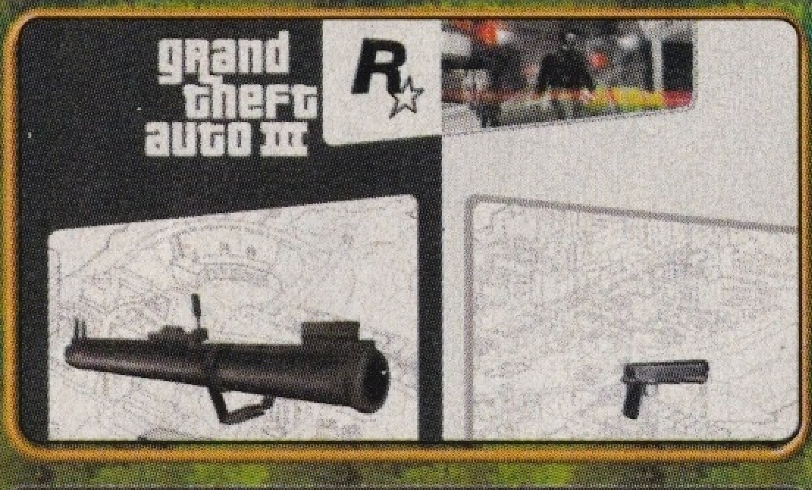
Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski



Nie wiedziałem, że kierowca śmieciarki ma taką siłę przebicia. Tylko spróbuj nie ustąpić mu pierwszeństwa, a wizyta u blacharza z pewnością cię nie ominie...


Ostrzał z dachu jest wyjątkowo skuteczny. Po wykonaniu niezbędnej roboty zawsze można poćwiczyć strzelanie do ruchomych celów...

www.rockstargames.com/grandtheftauto3/



Bardzo ładnie wykonana strona, zawierająca sporą dawkę informacji o grze. Szczególnie cenna jest mapka Liberty City...

Grand Theft Auto III

6

Akcja / Take 2 / Play-It!

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 850 MHz, 128 MB RAM, karta grafiki 3D

Grafika 6- | Dźwięk 5+ | Frajda 6

\+ Rożnorodnosć, swoboda działania, dbałość o szczegóły, świetna grafika i wiele innych zalet

– Ogromne wymagania sprzętowe, nawet przy dobrej konfiguracji gra potrafi „skakać"

GTA3 z pewnością może sięgać po tytuł gry roku. A wydawałoby się, że kontynuacje nigdy nie dościgną pierwowzoru... Polecamy!

Might and Magic IX

Po HOM&M IV New World Computing uderza w rynek po raz drugi. Niestety, jest to cios, którego para w dużej mierze poszła w gwizdek

Czterech odważnych wojowników i magów wyrusza, aby podjąć się wiekopomnego dzieła. Czas zjednoczyć skłócone klany i poprowadzić je do wojny przeciw wspólnemu wrogowi. Trzeba nakłonić przywódców klanów, by połączyli siły i w obliczu zagrażającego wszystkim niebezpieczeństwa potrafili zapomnieć o wzajemnych urazach. Ale zanim prowadzona przez ciebie grupa poszukiwaczy przygód zdoła dokonać tego zbożnego dzieła, czeka cię ogrom pracy. Musisz przekonać władców klanów, że sojusz jest im potrzebny oraz że to ty jesteś przeznaczony, aby poprowadzić ich wojska przeciw barbarzyńskim hordom.

Cała zabawa rozpoczyna się od kreacji czterech postaci – twoich bohaterów, którzy będą towarzyszyć ci od początku do końca podróży.

Na początku wybór jest więcej niż ubogi: możesz powołać do grupy tylko Wojowników lub Czarodziei. Jednak w miarę trwania rozgrywki będą oni mieli szansę doskonalić swe umiejętności oraz podążyć różnymi ścieżkami rozwoju. I tak Wojownik może stać się Mordercą, Gladiatorem, Paladynem lub Łowcą, a Czarodziej zamienić się w Maga, Lisza (to taki wstrętny truposz, lubiący się bawić nekromancją), Druida lub Kapłana. Jednak nie jest to łatwe, gdyż osoby udzielające stosownych promocji żądają w zamian wypełnienia pewnych misji, czasami o sporym stopniu komplikacji. W zależności od tego, jakie profesje wybrałeś swym bohaterom, będą oni mogli rozwijać zdolności specjalne. A są to na przykład biała i czarna magia, magia ducha i żywiołów, znajomość posługiwania się bronią różnych rodzajów (lub nawet gołymi rękoma), zakładania pancerzy, rozbrajania pułapek, kupiectwa, medytacji itp. Każda zdolność specjalna może zostać opanowana przez herosa na czterech różnych poziomach zaawansowania: od stopnia normalnego aż po arcymistrzowski. Te awanse oddziałują na rozgrywkę w bardzo widoczny sposób. Na przykład ekspertowi walki włócznią dolicza się wszystkie punkty umiejętności do siły ciosu, mistrz włóczni może w dodatku trzymać broń w jednym ręku, a wielki mistrz....







W miastach znajdziesz instruktorów, którzy za stosowną opłatę nauczą członków grupy wielu pożytecznych umiejętności



Walki to najczęstsze wydarzenie, jakie spotyka cię na drogach i bezdrożach





Drużyna musi odwiedzić wszystkie miasta krainy i znaleźć w nich ludzi, których pomoc jest nieodzowna w wypełnieniu misji

Jak w prawie każdej grze role-play, jednym z najważniejszych elementów zabawy jest tu walka. W M&M IX, podobnie jak we wcześniejszych częściach cyklu, możesz wybierać pomiędzy walką w trybie czasu rzeczywistego i walką w trybie turowym. W wypadku spotkania ze słabymi przeciwnikami walka w trybie rzeczywistym jest jak najbardziej na miejscu. Trzask-prask i po krzyku, wrogowie leżą martwi. Natomiast starcie z silnymi i groźnymi monstrami wymaga już przejścia na tryb walki turowej. W tym wypadku trzeba rozsądnie dobierać zaklęcia, a w wypadku walki z więcej niż jednym wrogiem każdorazowo ustalać cel. **Inteligencja przeciwników, z którymi walczysz, została przygotowana wyjątkowo nieporadnie.** Po pierwsze, wrogowie bardzo późno reagują na twoją obecność na ich terenie. Zwykle zdążysz podejść do nich na odległość strzału, a oni stoją spokojnie i nie przejmują się niebezpieczeństwem. W dodatku zdarza się, iż trafisz na przeciwników, których można bezkarnie ostrzeliwać lub atakować czarami, a oni nie reagują na taką napaść lub reagują dopiero po naprawdę długiej chwili. A ich ataki przeprowadzane są losowo, czyli nie starają się np. uderzać w najsłabszego członka drużyny. W programie zastosowano możliwość ustawienia drużyny w formacje, ale zupełnie nic to nie daje! Na przykład moja czarodziejka cofnięta do trzeciego rzędu za plecy wojowników obrywała tak, jakby była w rzędzie pierwszym. W WIZARDRY 8, gdzie zastosowano podobne rozwiązanie, taka głupota byłaby nie do pomyślenia! Zastanawiające, że autorzy z NWC przygotowując Sztuczną Inteligencją, ponieśli porażkę, zważywszy na fakt, iż w poprzednich częściach cyklu była ona przygotowana znacznie lepiej.

Twoi bohaterowie nie pozostaną zdani na własne siły. W wypełnieniu misji pomogą im wynajęci w czasie trwania przygody najemnicy. Pełnią oni dwojaką rolę. Po pierwsze, mogą wspomóc grupę swymi umiejętnościami (np. korzystasz z usług specjalisty od rozbrajania pułapek, albo znakomitego handlowca), po drugie, mogą walczyć ramię w ramię z bohaterami. Na początku taka pomoc w czasie bitwy naprawdę bardzo się przydaje, bo „chłopcy do wynajęcia" mają kilka razy więcej punktów życia niż twoi herosi. Tego typu pomocników możesz zwerbować aż trzech.

Jedną z podstawowych wad gry jest zastosowanie żałosnego wręcz automapowania. Przyznam, że dawno nie widziałem projektu tak nieprawdopodobnie spapra-



INFO

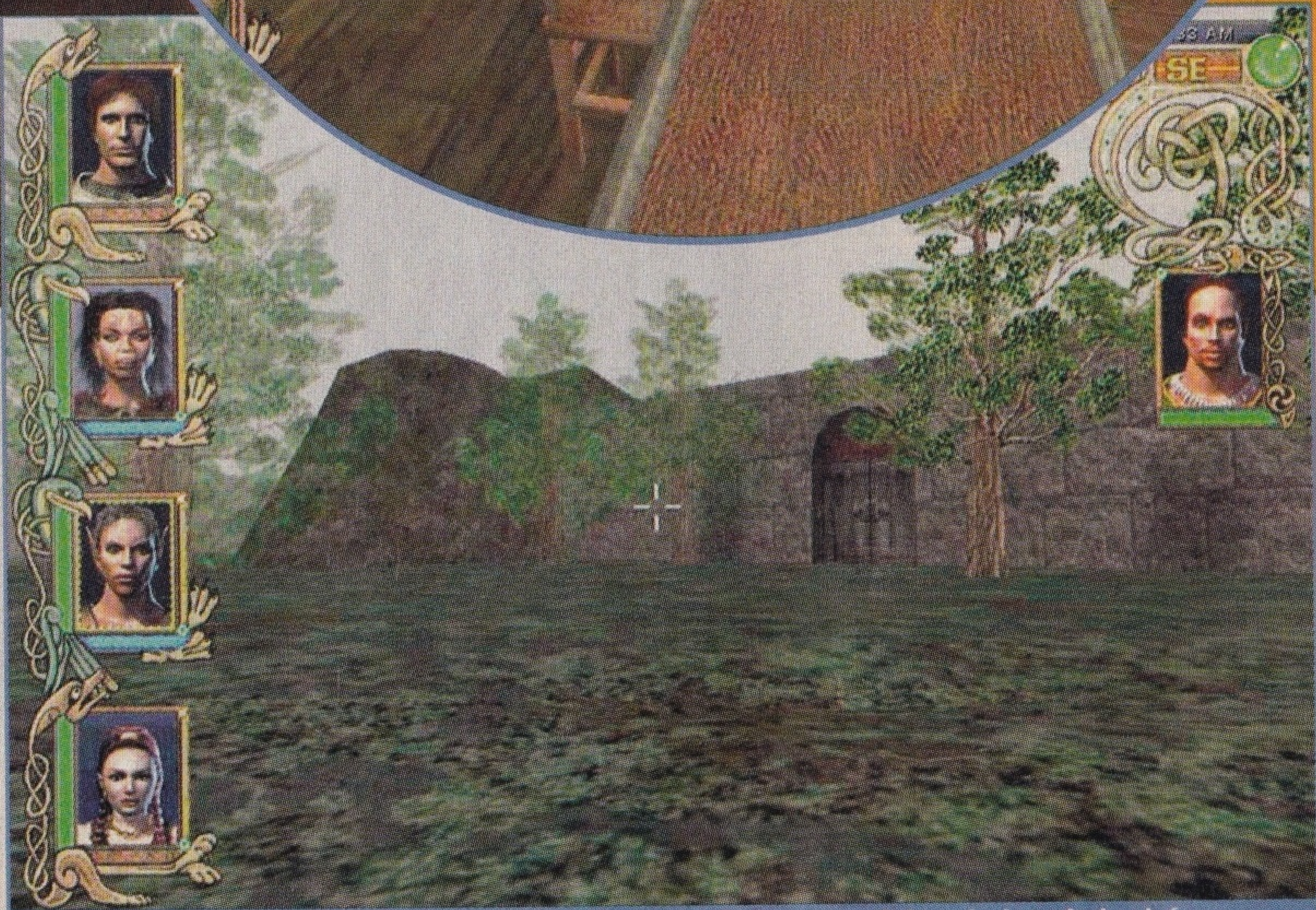
Historia cyklu M&M

Seria MIGHT & MAGIC jest, obok ULTIMY, najdłuższą w historii serią gier wydawanych na PC. Ten rolplejowy świat obrósł jeszcze dodatkami strategicznymi (cztery części HEROES OF MIGHT & MAGIC oraz zręcznościowe CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC i LEGENDS OF MIGHT & MAGIC). Wszystko zaczęło się w roku 1987 od MIGHT & MAGIC. Po ogromnych sukcesach M&M IV oraz M&M V (gry można było „połączyć" i otrzymać jeden, ogromny świat, zapewniający zabawę na wieleset godzin) wydano ni to dodatek, ni to osobną grę, zatytułowaną SWORDS OF XEEN. Potem nastąpiła długa przerwa. Wreszcie w roku 1998 pojawiła się M&M VI: MANDATE OF HEAVEN – pierwszy program serii, w którym zastosowano nowoczesny engine 3D. Rok później miłośnicy role-play mieli okazję zagrać w M&M VII: FOR BLOOD AND HONOR. Te dwie części są powszechnie uważane za szczytowe osiągnięcie cyklu. Wydana w roku 2000 M&M VIII: DAY OF THE DESTROYER została powszechnie uznana za niewypał i próbę zdyskontowania dawnych sukcesów małym kosztem. I wreszcie rok 2002: premiera M&M IX. Niestety, moim zdaniem, nie jest to godne uczczenie pięćnastolecia wspaniałego cyklu.



Jednym z twoich najważniejszych zadań w grze jest odwiedzenie wszystkich władców krainy oraz przyjęcie od nich zleceń mających udowodnić twe męstwo



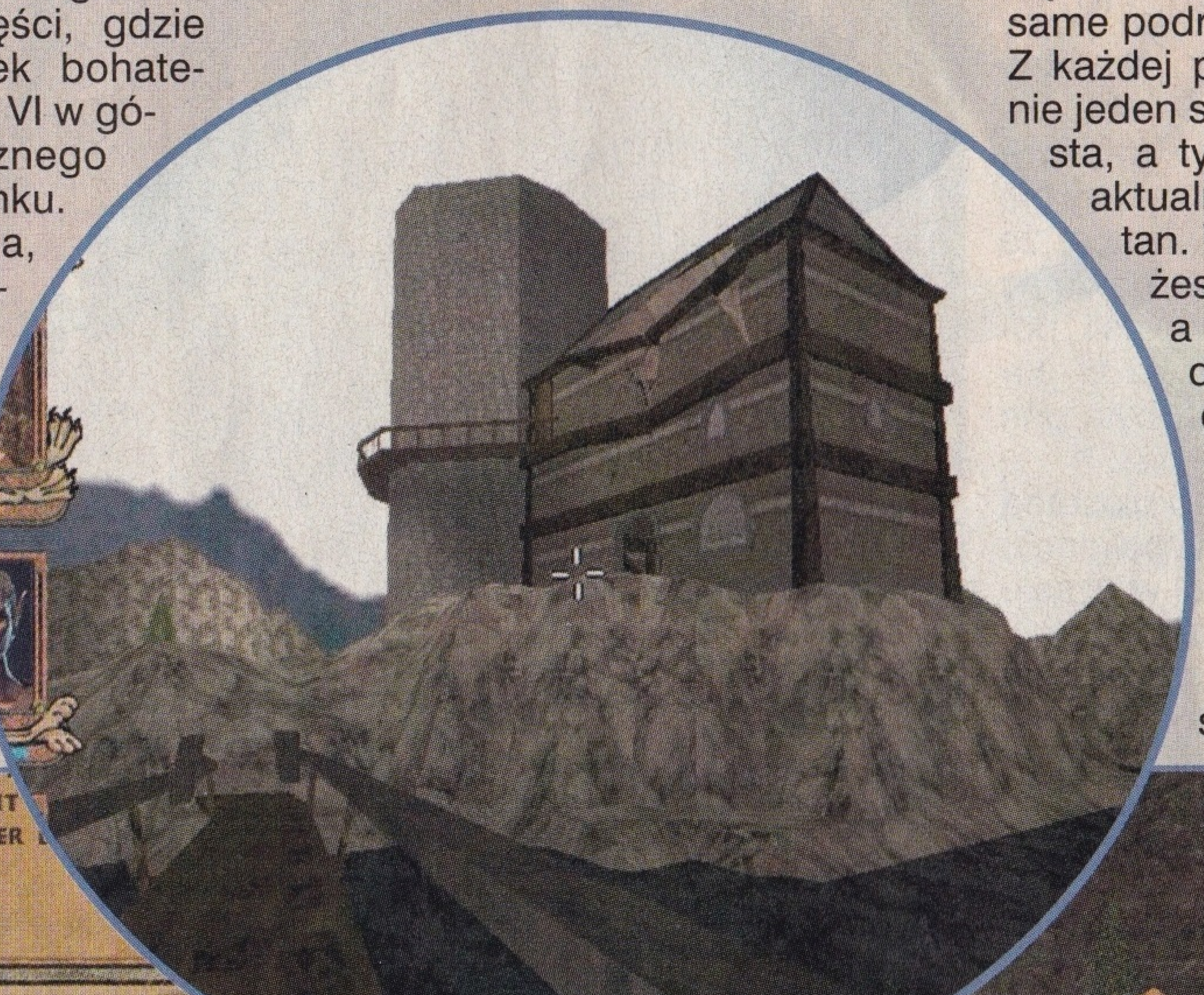


W czasie eksploracji świata trafisz na całe mnóstwo zamków, świątyń, lochów czy opuszczonych ruin. A ich zwiedzanie może przynieść spore profity

nego. Nie dość, że mapy są mało czytelne, to jeszcze nie możesz robić na nich żadnych notatek. A ponieważ M&M IX w dużej mierze polega na szukaniu różnych miejsc i osób, więc niemożność zapisania na mapie komunikatu ogromnie utrudnia zabawę. **Co dziwne, w poprzednich częściach M&M (od części III w górę) automapa należała do jednego z najlepszych elementów gry i jej koncepcja wyprzedzała konkurencyjne projekty.** Nie potrafię powiedzieć, co się stało, że zrezygnowano z jasnej, wygodnej i przejrzystej koncepcji na korzyść prymitywnego „szajsu". Drugą wadą programu jest żałosna grafika, przynajmniej w tej części, gdzie obserwujemy ekwipunek bohaterów. Gra M&M od części VI w górę słynęła ze ślicznego przedstawiania ekwipunku. Ogromne toporzyska, miecze o inkrustowanych klingach, wymyślne kapelusiki, hełmy, pancerze, rękawice, magiczne księgi, ozdobna biżuteria – wszystko to mieniące się kolorami, wysmakowane i piękne. Co ważne, bohatera można było we wszystko to poubierać, a potem podziiiiwiać! **A jak jest teraz? Śliczne przedmioty z plecaka zamieniły się w nędzne, bure ikonki, które można sobie co najwyżej poukładać w rządku.** Kiedy patrzyłem na te rozwiązania, pomyślałem sobie: Panie Boże, oto zabrałeś mnie w podróż do przeszłości. Teraz jeszcze tylko brakuje, abym z okna zobaczył witrynę Pewexu i usłyszał w TV towarzysza Gierka. Żałość i trwoga. **Niestety, w grze kuleje również koncepcja. Twoje zadanie polega głównie na podróżowaniu po świecie i szukaniu konkretnych osób oraz miejsc.** Po pierwsze, z czasem staje się to okropnie nudne, a po drugie, same podróże są bardzo uciążliwe. Z każdej przystani odpływa tylko dziennie jeden statek do wybranego miasta, a ty nigdy nie wiesz, gdzie aktualnie będzie płynął kapitan. W związku z tym nie możesz zaplanować podróży, a co najwyżej spać tak długo na przystani, aż doczekasz się odpowiadającego ci kursu. Najgorsze jest to, że bardzo często podróż w konkretne miejsce jest ci potrzebna tylko po to, aby w ogromnym mieście spotkać jakąś jedną, włóczącą się nie wiadomo gdzie, osobę (czyli wchodzą tu w grę jeszcze dodatkowe poszukiwania po ulicach, domach, tawernach itp.), zyskać u niej promocję (np. stać się ekspertem w jakiejś dziedzinie), po czym w następnym mieście musisz przeprowadzić podobną akcję. Aaaaaa.... ziewać mi się chce, nawet jak piszę te słowa.

Od strony graficznej gra prezentuje się bardzo nierówno. Wygląd przedmiotów, które bohaterowie chowają w plecaczku, może nie jest odrażający, ale to po prostu totalna sztampa. Nie najlepiej prezentują się również pewne scenografie. Powierzchnia morza wygląda jak niebieskie lądowisko i próżno szukać na niej jakiejś gry świateł i cieni, a o ujrzeniu grzywiastych fal czy własnego odbicia w wodzie szkoda nawet marzyć. Bez żadnego polotu opracowano scenografie wnętrz. Gdyby architekci i projektanci wnętrz pracowali tak jak autorzy z NWC, to byliby zwierzyną ściganą z dużym zapałem przez tych, którzy z ich usług skorzystali. Na pociechę można tylko powiedzieć, że niektóre potwory opracowano całkiem nieźle i prezentują się one nad wyraz realistycznie.

Od zawsze (a ściśle mówiąc od powstania części II) byłem miłośnikiem, a wręcz fanatycznym zwolennikiem serii MIGHT&MAGIC, którą uważałem za jeden z najlep-

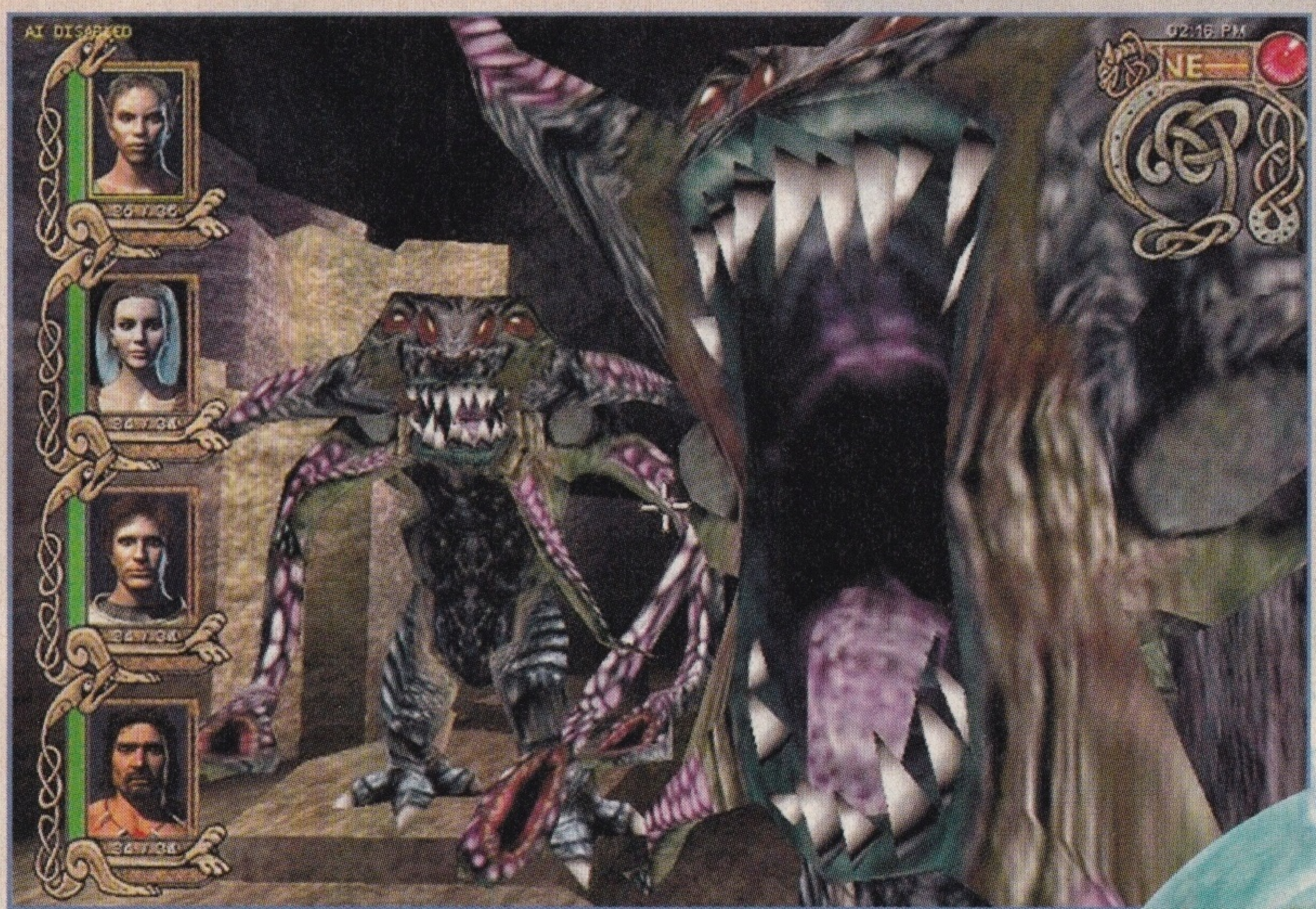




Wszyscy bohaterowie są dokładnie charakteryzowani, a w miarę zdobywania doświadczenia stają się coraz silniejsi



Ci panowie będą za chwilę śmierdzącą padliną. A ty obedrzesz ich trupy z kosztowności. Bo tak postępują bohaterowie!!!



Potwory, a ty wśród potworów. Możesz wybrać albo tryb walki turowej, albo walkę w czasie rzeczywistym (najlepiej ze słabymi wrogami)



Od wszelkiego rodzaju nieumarłego plugastwa aż się roi w podziemiach, labiryntach i zagubionych ruinach

szych role-play w historii gatunku. Pierwszym zawodem stał się dla mnie ósmy odcinek tej sagi, jednocześnie pierwszy, którego nie ukończyłem. Niestety „dziewiątka”, pomimo wprowadzenia nowych koncepcji (zwykle gorszych) oraz nowego silnika graficznego (nic specjalnego), jest jeszcze słabsza od swej poprzedniczki. Przy MIGHT&MAGIC przesiedziałem cztery dni. Przyznaję, że jak na role-play to mało, ale po prostu ta zabawa (hmmm, może słowo zabawa wziąć w cudzysłów?) setnie mnie znudziła. **Nudna fabuła, nudni bohaterowie, sztampowe zlecenia, żadnych ciekawych zwrotów akcji i niespodzianek, schematyczne walki.** Do tego wszystkiego dochodzi parę skandalicznie wręcz przygotowanych rozwiązań natury technicznej. Na przykład automapowanie, o którym już wspominałem, czy korzystanie z zaklęć zapisanych w magicznej księdze (panuje tam jeden wielki bałagan, w którym ciężko się rozeznać – znowu krok wstecz w porównaniu z poprzednimi częściami). Środowisko jest całkowicie pozbawione interaktywności, to znaczy, że gra prawie w ogóle nie wyświetla komunikatów dotyczących twojego postępowania. Na przykład podchodzisz do szafy czy sejfu i starasz się je otworzyć. Wtedy zamiast komunikatu: „skrytka jest pusta” albo „nie ma tu nic ciekawego”, nie wyświetla się po prostu nic. W związku z czym możesz się zastanawiać, czy stanąłeś we właściwym miejscu (program wymaga, abyś otwierając skrzynie czy podnosząc przedmiot, stanął w konkretnym miejscu i w dodatku pochylił się), czy też rzeczywiście w szafie/sejfie nic nie ma. **Kolejnym fatalnym rozwiązaniem jest wprowadzenie do dialogów maleńkiej, ledwo czytelnej czcionki.** Dłuższych tekstów i wyjaśnień po prostu nie chce się czytać, bo są przedstawione tak, że oczy bolą od wślepiania się w monitor.

Chciałem napisać na koniec, że M&M IX to rozrywka tylko dla zagorzałych miłośników serii. Ale ja przecież JESTEM zagorzałym miłośnikiem tej serii, a program mi się nie podoba. Dla kogo więc stworzono M&M IX? Dla tych, którzy dadzą się złapać na lep chwytliwego tytułu i dla zwolenników mało wyrafinowanej rozrywki. Miłośnicy fantastycznych i zajmujących fabuł, zagadek i nagłych zwrotów akcji (PLANESCAPE: TORMENT, WIZARDRY 8) nie znajdą tu nic ciekawego. Z kolei dla sympatyków DIABLO lub DUNGEON SIEGE akcja toczy się zdecydowanie zbyt wolno. Krótko mówiąc: w stosunku do oczekiwań – niewypał.



www.3do.com/mightandmagic/ix



Sztampowa strona z zestawem najbardziej oczywistych informacji. Grafika z gry zaprezentowana została wręcz żałośnie

Might&Magic IX — 4-

RPG /3DO / CD Projekt

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 600 MHz, 128 MB RAM

Grafika 4- Dźwięk 3+ Frajda 4-

\+ Rozległy świat i rozbudowana fabuła. Zabawa na wiele godzin, jeśli ktoś wytrzyma te nudy

− Wprowadzono mnóstwo zmian w stosunku do poprzednich części, a wszystkie na gorsze

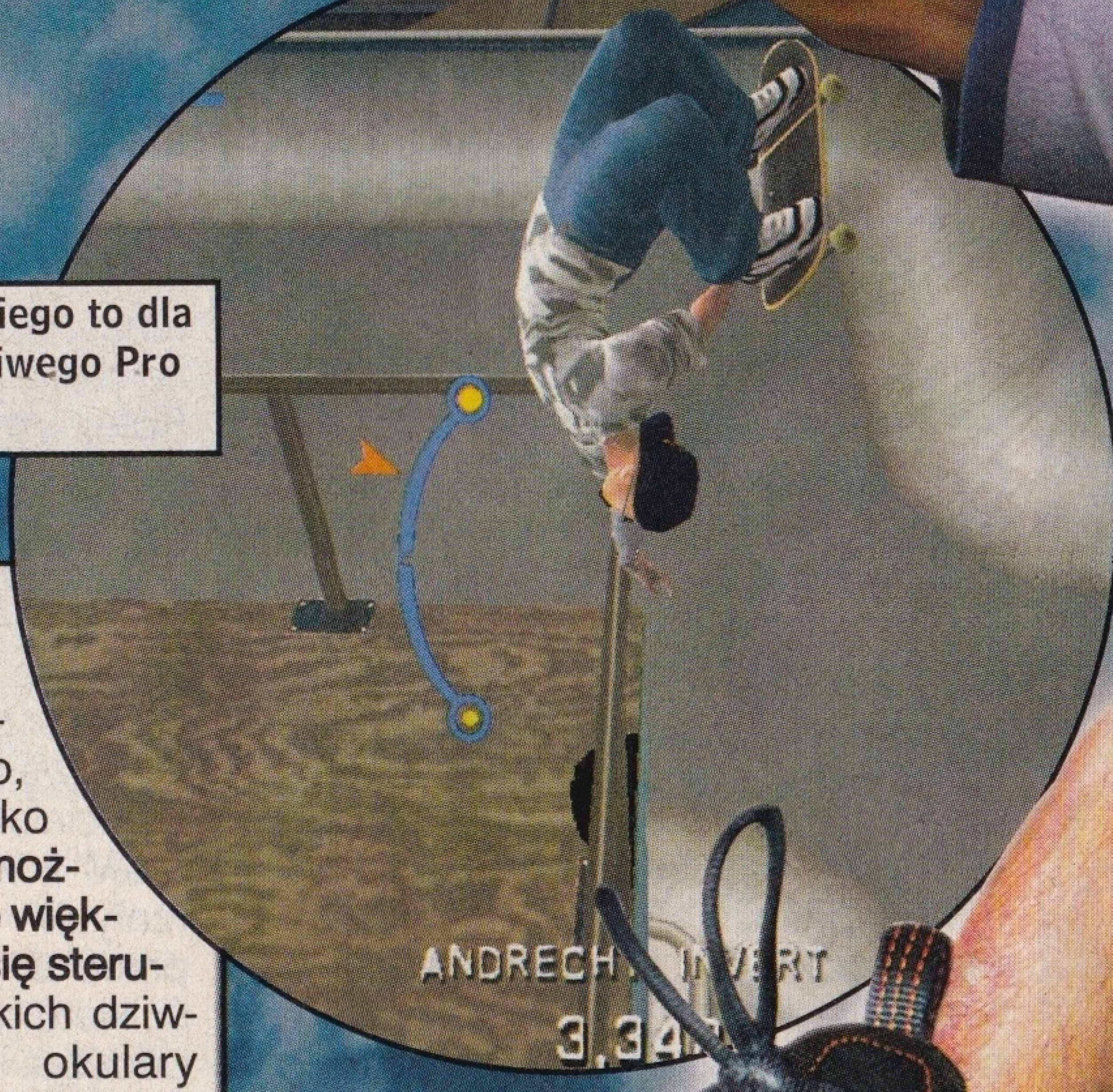
Najgorsza z części cyklu. Prawie wszystko w tej grze się sypie. Ocena 4- to tylko z powodu sentymentu do poprzednich części

Tekst: Jacek „Randall” Piekara



Tony Hawk's Pro Skater 3

Słynny Tony Hawk powrócił jakiś czas temu. Ostatnią jego przystanią są komputery PC!



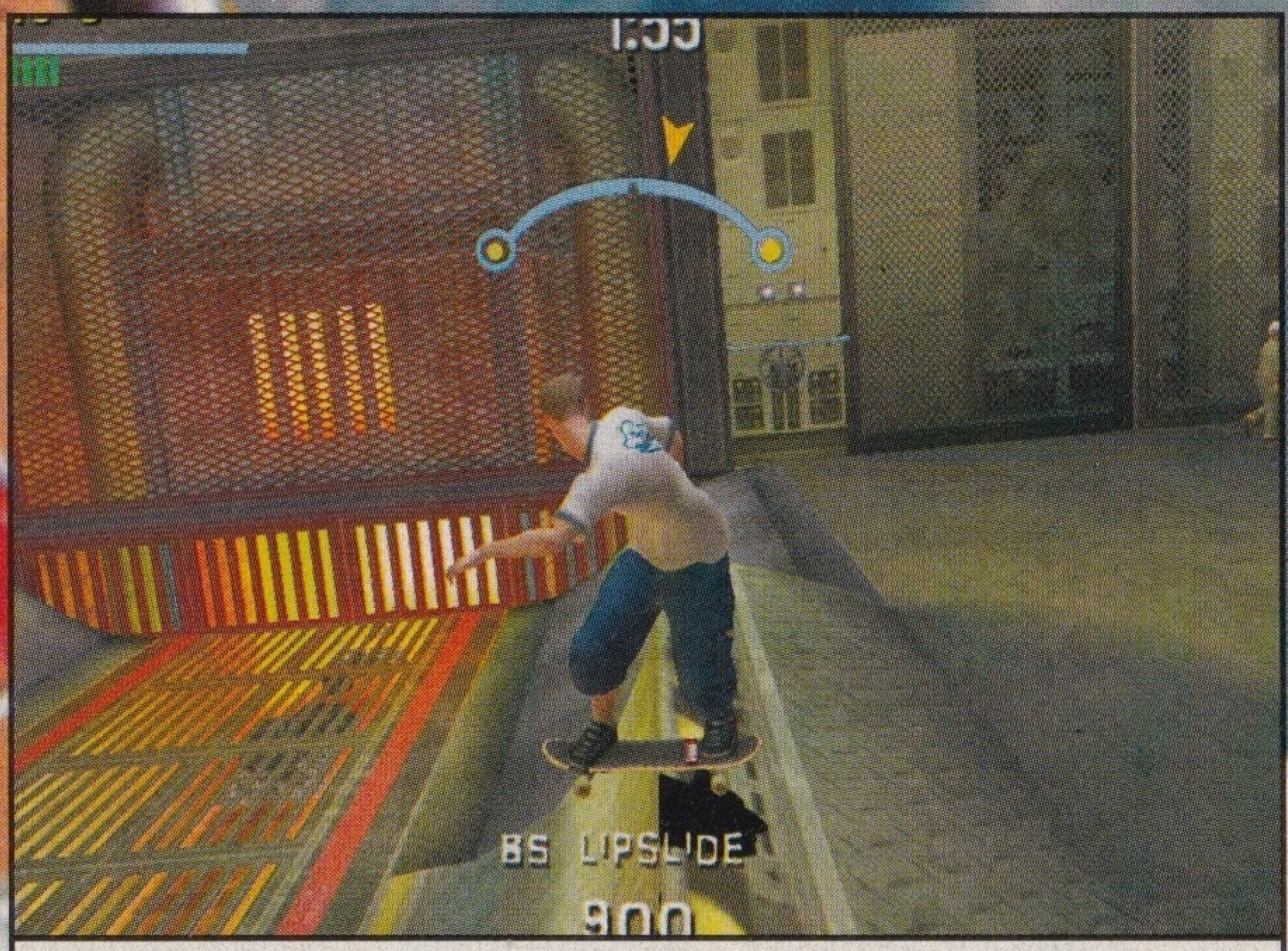
Coś takiego to dla prawdziwego Pro pestka!

Ludzie jeżdżący na deskorolce to dziwni osobnicy. **Ubierają się w dużo za duże, szerokie spodnie, koszulki sięgające ud, czapki przekręcone do tyłu (styl „zaraz będę wracał") i mają wyjątkowo niekonwencjonalny styl bycia.** Skaczą z ramp, ślizgają się po barierkach i murkach, a przy okazji przewracają i nie stronią od kontuzji. Jedni patrzą na ich deskorolkowe wybryki z podziwem, inni zaś pukają się w głowę. Faktem jest jednak to, że oglądanie ich popisów to czysta przyjemność. To, co potrafią zrobić z kawałkiem drewna na kółkach, nie jest do ogarnięcia dla zwykłego człowieka. Jeśli nie jesteś na tyle odważny, aby wskoczyć na wysoką obręcz i przejechać tak kilka metrów, trzecia odsłona TONY HAWK jest właśnie dla ciebie. A może leczysz się po kontuzji lub za oknem pada deszcz i nie za bardzo masz gdzie pojeździć? Zapraszam do zabawy! W żadnej grze nie poczujesz takiego klimatu skateboardingu jak tutaj!

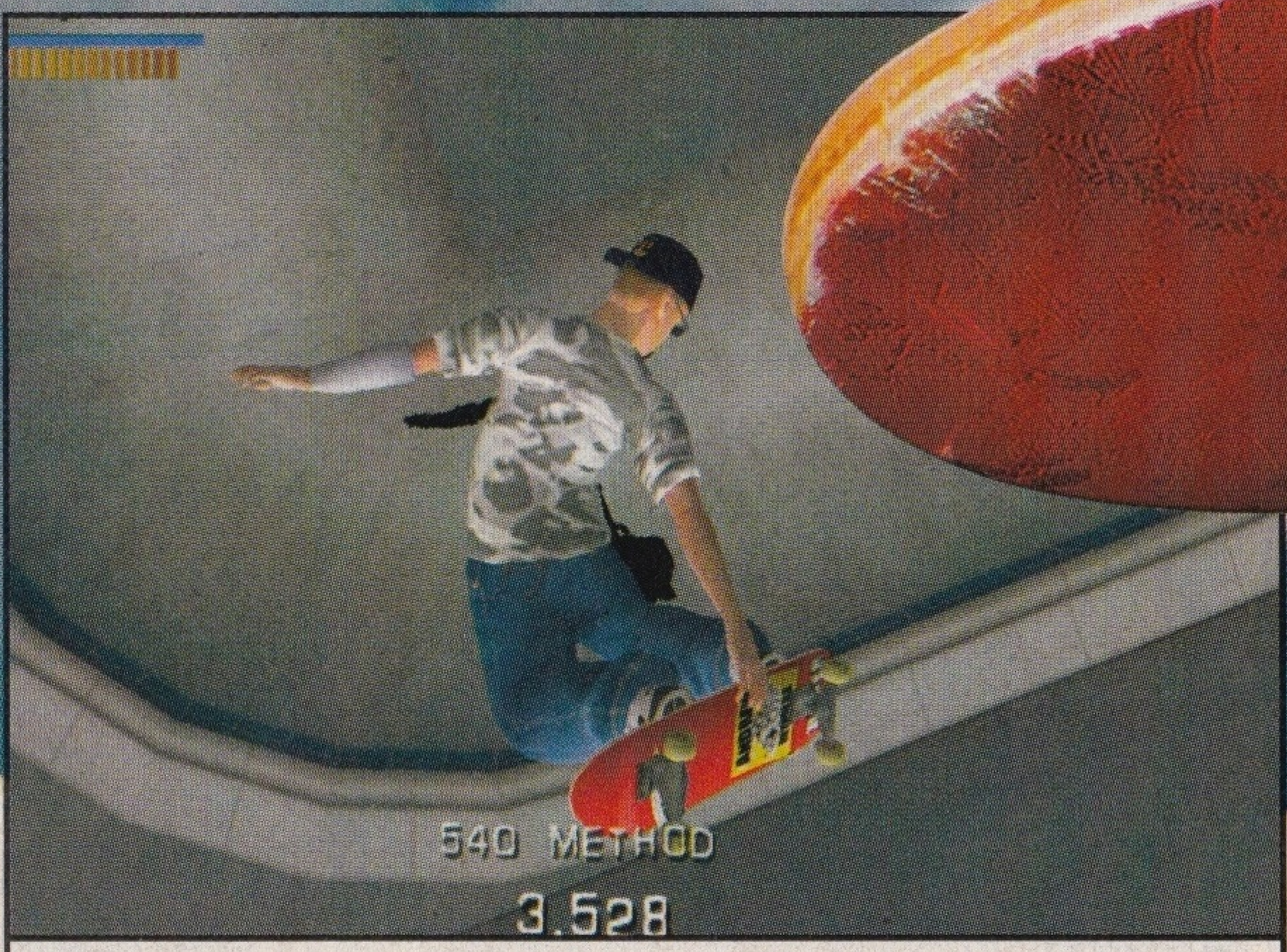
Na kolana rzuca oszałamiająca grafika, która jest wyjątkowej jakości, zarówno pod względem animacji, jak i szczegółowości elementów. Skok w porównaniu z poprzednią częścią okazuje się znaczny i to właśnie stanowi główną zaletę THPS3. **To nie jedyne nowości. Kolejnym elementem, który się zmienił, jest możliwość gry zawodnikiem stworzonym zupełnie od podstaw.**

Przed wybraniem trybu CARRER możesz powołać do życia nowego skatera. To, czy odwzorujesz swoją własną sylwetkę, czy też popuścisz wodze fantazji, zależy wyłącznie od ciebie. Masz możliwość ustalenia każdego, nawet najdrobniejszego detalu nowej postaci. Włosy, twarz, nakrycie głowy, okulary, broda, kolor koszulki, spodnie, buty, plecak, tatuaże... dosłownie wszystko, o czym mógłbyś sobie tylko pomyśleć! **Dzięki temu można utrzymać zdecydowanie większą więź z postacią, którą się steruje.** Możliwość wybrania takich dziwnych akcesoriów jak okulary „gwiazdki" czy też „noktowizorki", czapka a' la Abe Lincoln z flagą Ameryki lub zabawna żydowska bródka z bakami dają poczucie nieograniczonej swobody i możliwości stworzenia kogoś niepowtarzalnego. **Finalnym stadium jest oczywiście wybór deski, ale na początku gry nie będziesz dysponował oszałamiającą ich ilością i na wszystkie będziesz musiał ciężko zapracować.**

Tworzenie nowego zawodnika nie jest oczywiście obligatoryjne.



Tony Hawk to istny furiat. Skatepark w hutniczym krajobrazie to jego ulubiona miejscówka. Tyle tu barierek i ramp!



Własnoręcznie stworzony skater to podwójna zabawa. Oto zawodnik Krooger podczas swojego popisowego numeru. Brawo!



Zobaczcie, jaki jestem fajny! A gdzie się tym steruje? Gdzie są hamulce!?



Balansowanie na krawędzi to w THPS3 normalka. Musisz być nieźle wyćwiczony, aby czesać takie długie barierki!



Zawsze możesz wziąć pod opiekę jednego z trzynastu Pro, takich jak Tony Hawk, Steve Caballero, Karem Campbell, Rune Glifberg... To nie wszystko – jeśli znudzi ci się ich wygląd, możesz zmienić im ubranie i inne gadżety, odświeżając tym samym ich image! Po ukończeniu gry każdym z dostępnych śmiałków otrzymasz w nagrodę bardzo interesujący film z popisów prawdziwych profesjonalistów. A jest na co popatrzeć. **Terenem działań będzie ponad dziesięć skateparków, czyli obiektów specjalnie przygotowanych do szaleństw na desce.** Dziesięć przygotowali już autorzy gry, a nieskończona liczba „placów zabaw" czeka na twoją wyobraźnię. Zaawansowany edytor pozwoli ci stworzyć projekt twoich marzeń. **Scenerie, w których przyjdzie ci się popisywać, są wyjątkowo zróżnicowane. Huta, lotnisko, ulice wielkich miast czy choćby statek – to tylko kilka z nich.** Wielką zaletę stanowi to, że tak naprawdę nigdy się one nie nudzą. Zawsze znajdziesz nowy sposób na przejechanie określonego odcinka trasy. Tzw. „re-playability" w THPS3 jest ogromne i tak naprawdę dzięki edytorowi zabawa może się nigdy nie skończyć!



Tryb kariery nie przewiduje jednak beztroskiej, niczym nie skrępowanej jazdy. Aby zostać najlepszym i ukończyć grę, musisz podczas przejazdu wykonywać odpowiednie czynności, takie jak choćby zbieranie porozrzucanych literek, aby te ułożyły napis SKATE, czy też odnajdywanie na terenie odpowiednich przedmiotów, jak ukryta kaseta. Nie mówię tu o trzypoziomowym bonusie punktowym w postaci HIGH SCORE, PRO SCORE i SICK SCORE, ponieważ to normalka. **Robienie najniebezpieczniejszych trików w celu uzyskania odpowiedniego pułapu punktowego to wyjątkowa frajda!** Wszystkie te elementy przybliżają cię do pięciu pro-score (punktów doświadczenia), które możesz otrzymać na każdej planszy. Przydzielasz je swojemu zawodnikowi i tym samym rozwijasz jego umiejętności. Pamiętaj jednak, że na przejazd masz tylko dwie minuty i lepiej skoncentrować się na jednym zadaniu. **Cenne punkty zdobywasz dzięki łączeniu trików w efektowne combo. Pamiętaj, że jeśli w którymś momencie kombinacja zakończy się upadkiem, nic za swoje ewolucje nie otrzymasz!** I tak są to najbardziej opłacalne wybryki na desce, ponieważ po każdej zmianie triku twój wynik jest odpowiednio mnożony.

Kilka słów trzeba jeszcze powiedzieć o oprawie muzycznej. Jak zwykle jest... fenomenalna. Najbardziej wpadł mi w ucho kultowy kawałek MOTORHEAD, zatytułowany „Ace of Spades", który tutaj komponuje się wręcz idealnie! Pozostałe utwory to ostre gitarowe riffy, punkowe krzyki i spokojne, klimatyczne hip-hopowe rytmy. Nie znajdziesz gry z lepiej dobraną muzyką!

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 jest dokładnie taką grą, na jaką wszyscy czekali. Dopracowaną pod każdym względem. Podciągnięto nieco oprawę graficzną, dodano tryb gry sieciowej, możliwość tworzenia własnego skater'a i budowania nowych skateparków. Gra sprawia wrażenie ogromnej i ciągle nie odkrytej. Czego chcieć więcej? Przekonamy się po czwartej części, która została już oficjalnie zapowiedziana! Nieprawdopodobne...



Skoki to łatwy sposób na nabicie sporej ilości punktów. Gorzej, jak ci nie wychodzą. Trudno czasami wyliczyć, ile razy się już obróciłeś. Wtedy można zaliczyć glebę!

http://www.tphs3.com



Jak na oficjalną stronę gry, jest to dość skromna witryna. Można za to znaleźć tu wyczerpujący poradnik ze wszystkimi sekretami

Tony Hawk's Pro Skater 3 — **5**

Sportowa / Activision O2/ LEM

Cena: 169 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500MHz, 64MB RAM, 700MB HDD

Grafika 5- | Dźwięk 5 | Frajda 5+

\+ Tej gry nikomu nie trzeba rekomendować. Jest po prostu doskonała!

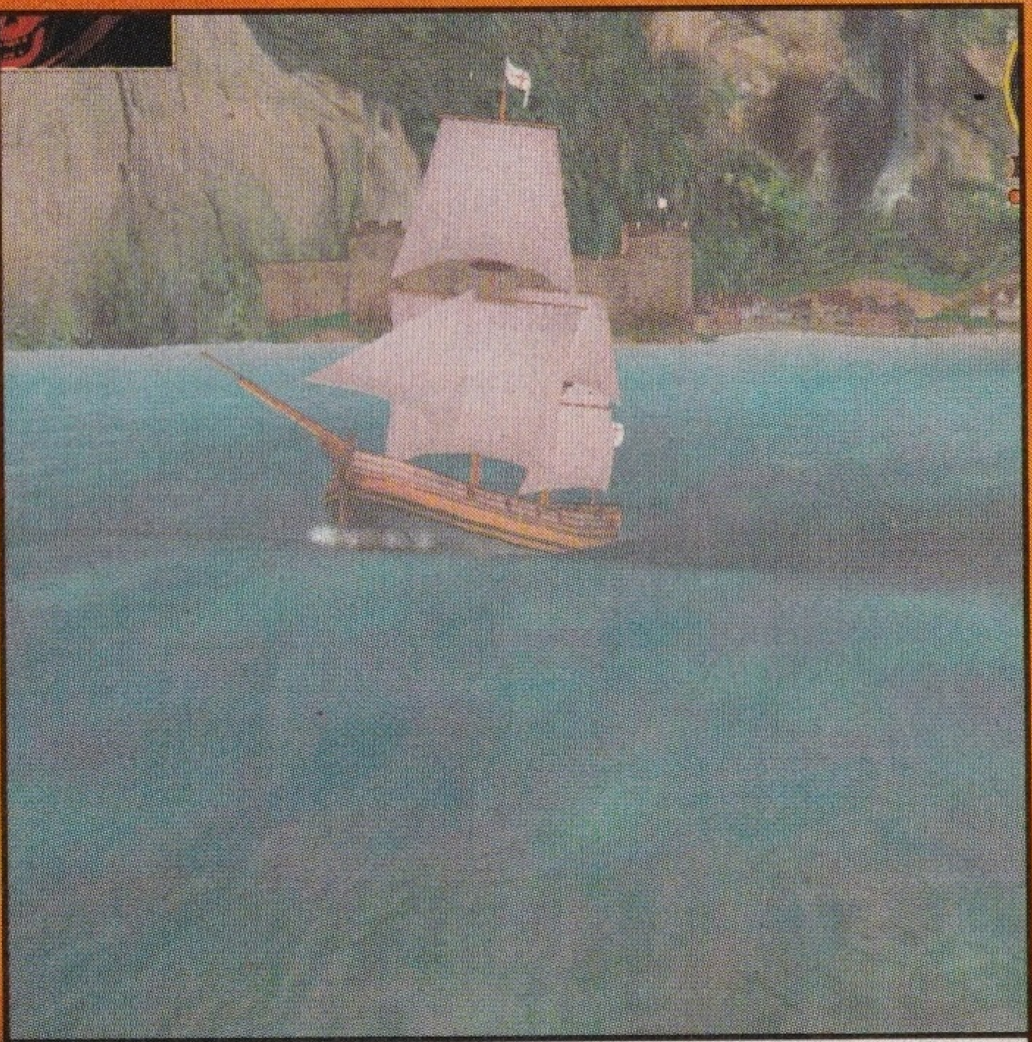
– Brak rewolucyjnych zmian. Gdzieniegdzie widoczne są niedoróbki graficzne

Tak doskonały produkt to rzadkość. Choć... w porównaniu z poprzednią częścią to niewiele się zmieniło, a szkoda!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Sea Dogs Piraci

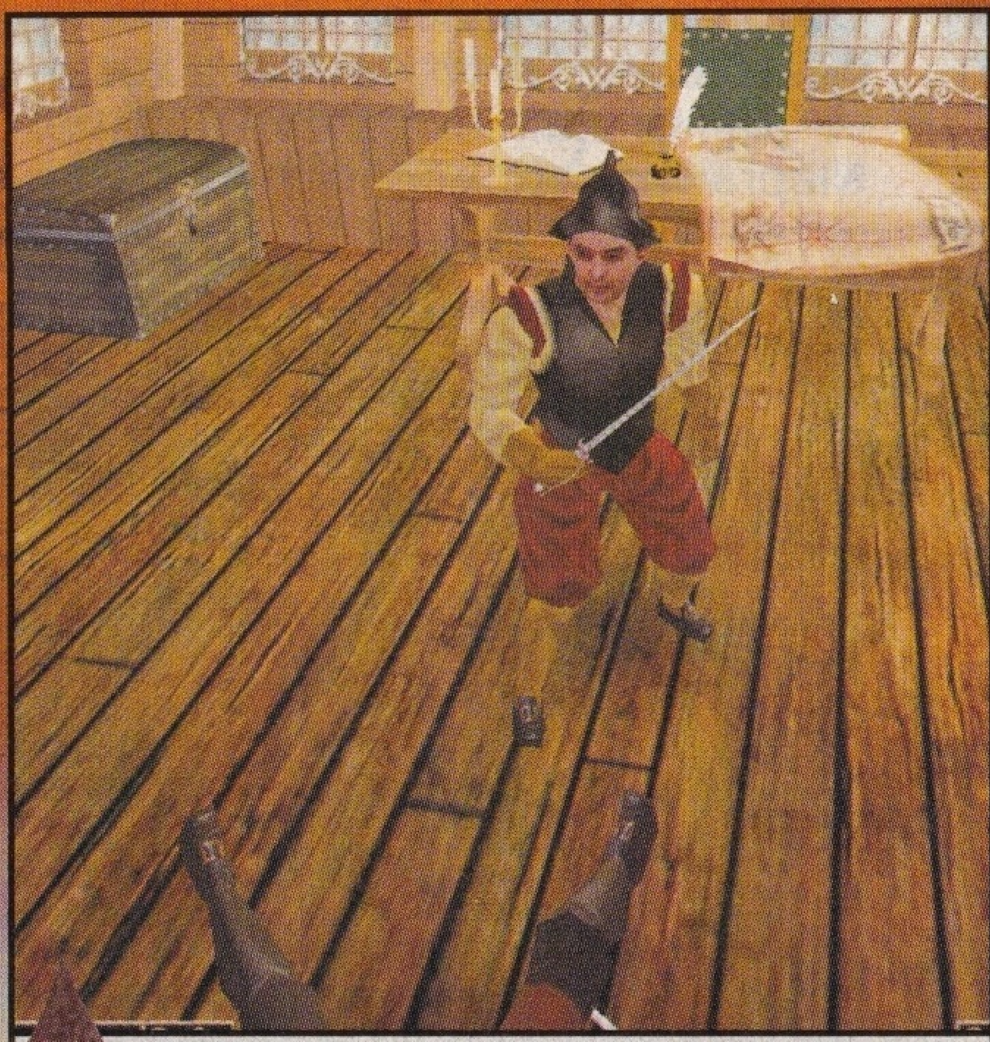
To zastanawiające, dlaczego syn korsarza i intelektualistki poszedł w ślady ojca



Twój potężny drakar łupiecki wypływa na krwawe oceany zbrodni...



Czy nie przypomina ci się billboard, gdzie widnieje hasło: „Niebieski za mdły?"



Sesje fechtunku z kapitanem wrogiego statku mogą zakończyć się śmiercią

SEA DOGS, najnowsza gra Bethesda, jest sukcesorem idei wcielonej po raz pierwszy przy okazji PIRATES. Z racji dawnej już premiery PIRATES nie widzę sensu porównywania obu gier. Przejdźmy zatem od razu do tego, co wilki morskie lubią najbardziej.

SEA DOGS rzuca cię na środek wielkiego oceanu. Na szczęście chodzi tu po prostu o wyspę, a nie o unoszące się smętnie na powierzchni wody resztki twego okrętu. Każda wyspa, jaką podczas gry możesz odwiedzić, ma podobne rozmiary. Na każdej znajdziesz też ludzi, z którymi będziesz mógł zamienić kilka słów, sklepy, w których dokonasz niezbędnych zakupów, tawerny, gdzie możesz zatrudniać załogę i oficerów oraz biuro lokalnego gubernatora. Jeżeli jednak wyobrażasz sobie, że podczas zwiedzania porozrzucanych po oceanie skrawków lądu staną ci przed oczami niezapomniane chwile z REDGUARD czy MONKEY ISLAND, muszę sprowadzić cię na ziemię. **Prawda jest bowiem taka, że wyspy zostały wykonane nader schematycznie i wszędzie powtarza się w zasadzie ten sam scenariusz:** przemierzasz przypominające labirynt miasteczko, zagadujesz ludzi i odwiedzasz budynki. Trudno też mówić o atrakcyjnej formie interakcji – brak tu choćby syntezy mowy, a o animowanych twarzach postaci nawet nie wspomnę.



Gra wyposaża cię w dumnie nazywaną statkiem krypę oraz medalion, mający konotacje z twoją przeszłością (nie psując zabawy, mogę zdradzić, że chodzi o twojego ojca, który zasłynął jako pirat). O ile medalion odgrywa poważniejszą rolę w przygodowym aspekcie gry, o tyle statek jest twoim największym skarbem, jedynym sposobem na zarabianie pieniędzy, a także – na przemieszczanie się między wyspami. **A warto wiedzieć, że twoim głównym celem – przynajmniej na samym początku – jest szybkie zarobienie całej fury pieniędzy.** Możesz tego dokonać na dwa sposoby (PRIVATEER się kłania, do nóżek samych): możesz handlować, przewozić towary i zajmować się podobnymi banałami albo możesz załadować wszystkie armaty na pokład i wyruszyć na polowanie – piractwo to wszak najłatwiejszy sposób na zarobek.

Walki to zdecydowanie najbardziej spektakularna część gry. Wszystko rozgrywa się w pełnym 3D, zaś wykorzystywany przez SEA DOGS silnik graficzny w tym właśnie trybie gry sprawdza się najlepiej. Walka odbywa się trójstopniowo: do ofiary trzeba najpierw odpowiednio się zbliżyć, zniszczyć za pomocą armat, co się da i... przystąpić do abordażu. Wtedy zza steru statku przyjdzie ci przesiąść się na pokład wrogiego okrętu i własnoręcznie pokonać obcego kapitana w pojedynku szermierskim. **Na początku możesz mieć problemy z opanowaniem sterowania, ale nie zrażaj się.** Kiedy bowiem pokonasz tę przeszkodę, zabawa w piratów może cię bardzo wciągnąć. Inna sprawa, że – szczególnie na początku – będziesz często podziwiał liczne, nierzadko zaskakujące wizje śmierci twojego komputerowego alter ego.

SEA DOGS to ciekawa gra, zawierająca wiele pomysłów. Niestety, trochę zawodzi tutaj wykonanie. Być może ludzie z Bethesdy powrócą do podjętego tematu jeszcze kiedyś – wówczas pierwsze kroki będą mieć już za sobą.



Pod klawiszem F1 ukryto interesujące cię ekrany tematyczne. Tu zarządzasz całym interesem





http://seadogs.bethsoft.com

Mogąca poszczycić się wieloma atrakcjami strona. Znajdziesz tu najnowszy patch, który redukuje chaos w dalszych etapach historii

Sea Dogs Piraci

4

RPG / Bethsoft / CD Projekt

Cena: 49,90 zł — PC · GBC · GBA

Multi: ✓ — PSX · PS2 · DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 300 MHz, 64MB RAM

Grafika 3+ · Dźwięk 4 · Frajda 4

(+) To niezła gra handlowa, dająca wiele możliwości prosperowania

(–) Grafika, nawet w najwyższej rozdzielczości, jest średnia, trochę niedorobek

W SEA DOGS możesz przemierzać bezkresny ocean, łupić, plądrować, prowadzić handel i... uczciwe życie

Tekst: Anzelmo

WARLORDS BATTLECRY II







Krajobraz po bitwie. Prócz zatrudniania nowych wojsk możesz wybierać też weteranów

Druga część WARLORDS hołduje tradycji zapoczątkowanej przez QUAKE 3: ARENA... Zaraz, zaraz – jak to?!

Seria WARLORDS na dobre już wbiła się do gatunku RTS. Niektórzy mogą marudzić, że podział na tury byłby lepszy, ale nic nie zmieni obecnego stanu rzeczy – BATTLECRY 2 plasuje się gdzieś pomiędzy HOMM a WARCRAFT.

Obecność bohaterów z fabularnym „bagażem" w grze typu RTS nie stanowi już żadnego wydarzenia, więc nie ma sensu się nad tym rozpisywać. Należy jednak zwrócić uwagę, że herosa można tu wybierać spośród dwunastu różniących się od siebie ras. Każda ma odmienne ułatwienia i utrudnienia, np. bohaterowie wywodzący się z gatunku homo sapiens mogą rozwijać się we wszystkich profesjach, ale otrzymują punkty karne, gdy dowodzą Orkami. Podobnych niuansów jest w BATTLECRY 2 bez liku, toteż trzeba naprawdę wiele czasu spędzonego z programem (i instrukcją), aby się wszystkiego nauczyć. Muszę przyznać, że pod względem mnogości ras, różnic pomiędzy nimi i ogólnej równowagi sił podczas gry ostatnia część WARLORDS plasuje się w ścisłej czołówce.

Z drugiej strony, problem stanowi to, że konflikt pomiędzy dwunastoma frakcjami nie został poparty żadną historią. Jak słusznie zauważył jeden z zachodnich recenzentów gry: „Istnieją wprawdzie programy, które mogą obejść się bez scenariusza, ale BATTLECRY 2 do nich nie należy". Brak tła fabularnego tłumaczyć można mnogością misji – w kampanii jest ich około 70. Jednak w przypadku RTS'u w klimacie fantasy historia zdaje się być nieodzowna. A tak – ogromna kampania nie różni się w zasadzie niczym od sesji sieciowych czy rozgrywek typu Skirmish. Może dowódców powinno interesować jedynie wojowanie, hmm?

Obecne w BATTLECRY 2 zadania sprowadzają się do konieczności wyrżnięcia wszystkich w pień (większość gier się do tego, w ten czy inny sposób, sprowadza!). Jeżeli zaś zdarzy się, że pokonasz daną rasę na jej „ojczystej" mapie (każdy skrawek areny zdarzeń – Erathii – można sobie przed misją spokojnie obejrzeć), w późniejszych etapach będziesz mógł dowodzić należącym do niej wojskami. Przy tej okazji pochwalmy naprawdę dobrze opracowaną Sztuczną Inteligencję. Przeciwnik ostro kombinuje, a co najważniejsze, twoje jednostki sojusznicze nie zachowują się już jak idące na rzeź barany (no i potrafią obierać najkrótszą drogę z punktu A do B, co w przypadku RTS'u stanowi połowę sukcesu). Wzorowo pomyślany został system zawiadywania nastawieniem jednostek do świata. Do wyboru jest kilkanaście jasno objaśnionych opcji, m.in. „agresywny", „pasywny", „swobodne błądzenie po mapie w poszukiwaniu wrogów".

BATTLECRY 2 prezentowałby się naprawdę nieźle, gdyby nie... grafika. Nie można powiedzieć, że jest ona zła, ale jakoś tak nie pasuje. Jest za bardzo sterylna; brakuje jej uroku choćby TA: KINGDOMS. Zauważ jednak, że pierwsze epizody WARLORDS już w zamierzchłych czasach swej popularności nie należały do najpiękniejszych. A jak się w nie grało? Warto sobie przypomnieć...


Twoim poczynaniom nie zawsze przyświecać będzie słońce...

Chociaż grafika BATTLECRY 2 nie należy do tych najlepszych, niektóre efekty towarzyszące bitwom mogą cię naprawdę zadziwić...

http://www.warlordsbattlecry2.com



Strona, na której znajdziesz wszystko, co tylko może cię zainteresować: patche, screeny, demo, nowe mapy, tapety. Respekt!

Warlords Battlecry 2 — **4**

RTS / Ubi Soft / CD Projekt

Cena: 69,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 350 MHz, 64MB RAM

Grafika 3 | Dźwięk 4 | Frajda 5

\+ 12 ras, świetna SI, mnóstwo grania, dużo możliwości kombinowania

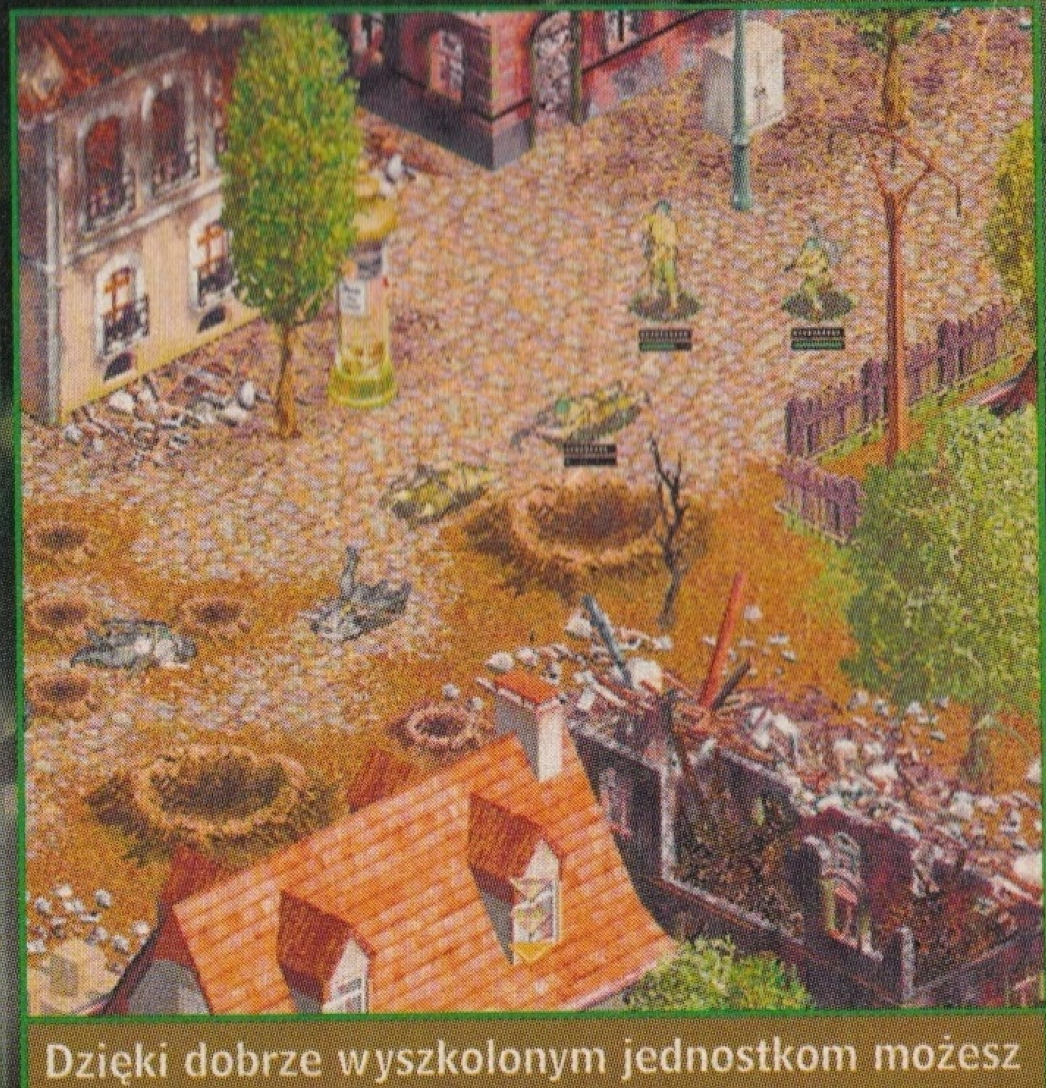
– Trochę przestarzała grafika, która niezbyt pasuje do rodzaju rozgrywki, brak scenariusza

WARLORDS BATTLECRY 2 to gra wprawdzie pozbawiona jakichkolwiek fajerwerków, ale za to z jakim charakterem!

Tekst: Anzelmo

Miłośnicy zabawy w II wojnę światową znów otrzymują łakomy kąsek. Będzie nad czym pomyśleć

WARCOMMANDER



Dzięki dobrze wyszkolonym jednostkom możesz odwrócić bieg zdarzeń II wojny światowej



W tej grze najważniejsza jest taktyka. Trzeba trochę pomyśleć, bo przeciwnik nie da się łatwo zaskoczyć

9 lipca 1944 – data ataku Aliantów na niemieckie fortyfikacje wzdłuż Omaha Beach. 326 tysięcy żołnierzy, 54 tysiące pojazdów zmechanizowanych, 12 tysięcy samolotów bojowych, 5 tysięcy jednostek nawodnych, 1,5 tysiąca czołgów – wszystko skupione na niewielkim obszarze w celu kontrataku na tereny okupowane przez Niemców. **WARCOMMANDER to kolejna rekonstrukcja wydarzeń D-Day. Tym razem na czele Aliantów staniesz właśnie ty.** Czy podołasz swojemu zadaniu?

WARCOMMANDER to nowa mutacja gatunku RTS, zmierzająca w stronę taktycznego rozgrywania bitew w dość archaicznej oprawie. Zasadnicze zmiany w podejściu do tematu dotyczą braku możliwości produkcji i treningu nowych oddziałów, budowy bazy czy zbierania zasobów. Każdą misję rozpoczynasz z ograniczoną liczbą żołnierzy, którzy muszą ci wystarczyć do wykonania rozkazów. Obok żołnierzy z karabinami i plecakami pełnymi granatów masz do dyspozycji wiele wyspecjalizowanych jednostek (sanitariusze, łącznościowcy, snajperzy, zwiadowcy itp.). **Istotą gry jest właściwe zastosowanie podkomendnych w dynamicznie zmieniających się okolicznościach.** Sanitariusz pomoże ci utrzymać rannych żołnierzy w stanie gotowości bojowej, snajperzy pozbędą się wrogich, wysoce wyszkolonych jednostek, zwiadowcy posłużą jako trzecie oko – to tylko kilka przykładów opcji dostępnych na polu bitwy. Oczywiście nie zabrakło głównodowodzącego, który również bierze czynny udział w walkach, motywując swoich żołnierzy do wysiłku. Całość przypomina skrzyżowanie COMMAND AND CONQUER z COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES.

WARCOMMANDER w trybie dla pojedynczego gracza oferuje dwie kampanie złożone z 20 różnorodnych misji każda. Może nie jest to zawrotna ilość, jednak taktyczne podejście do sprawy wymaga długich przygotowań i ostrożnego poruszania się po terenach wroga. Na dodatek podczas prowadzenia kampanii dwukrotnie będziesz mógł podjąć ważne decyzje dotyczące dalszego jej przebiegu. Autorzy chwalą się, iż to powinno utrzymać grę z dala od liniowości towarzyszącej większości RTS'ów. Moim zdaniem to za mało, aby zachęcić gracza do powtórnego rozegrania kampanii.



Grafika raczej nie zachwyca, całość wykonano bowiem w 2D. Ale mimo to gra zasługuje na uwagę

Prawdziwą zmorą RTS'ów jest niska inteligencja komputerowego przeciwnika, co często pozbawia zabawę satysfakcji z wygranej. **Na szczęście WARCOMMANDER ustrzegł się tego błędu. Tutaj wojska nieprzyjaciela potrafią działać w grupie i nie dadzą się wystrzelać jak kaczki.** Jeśli dodasz do tego jeszcze fakt, że gra toczy się w czasie rzeczywistym, możesz mieć problemy z osiągnięciem wyznaczonych celów.

Największą bolączkę WARCOMMANDER stanowi jego oprawa graficzna. **Całość wykonano w przestarzałej już grafice 2D, połączonej z archaicznymi sprite'ami jednostek bojowych.** Nie znajdziesz tu odblasków eksplozji i z pewnością nie wyrwie ci się z ust okrzyk „och".

WARCOMMANDER to solidna gra taktyczna w słabej oprawie. Mnogość opcji taktycznych wyraźnie wyparła jakiekolwiek wodotryski graficzne. Jednak – jeśli lubisz czasem ruszyć głową zamiast ręką czy nogą – to gorąco polecam.



http://www.warcommander.de



Przeciętna strona, zarówno pod względem wyglądu, jak i zawartości. Spokojnie można ją pominąć na liście rzeczy do zrobienia

Warcommander 3+

RTS / CDV / IM Group

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 700 Mhz, 128 MB RAM, 600 MB HDD

Grafika 3+ Dźwięk 4- Frajda 4

+ Oryginalne podejście do gatunku RTS; dobrze opracowana inteligencja przeciwnika

− Niskiej jakości grafika, a szczególnie wygląd jednostek; nadal dość liniowa

WARCOMMANDER to wyzwanie dla taktyków, z drugiej strony odpychająca grafika nie przysporzy jej wielu fanów

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski


NINTENDO
GAMECUBE™
Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02
SUPER
SMASH BROS.
Melee
Mili bohaterowie.
Ostra walka.
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com



Stawianie baz, poszukiwanie surowców? Tym razem skupisz się na czystej strategii...

STAR TREK: DEEP SPACE NINE
DOMINION WARS

W zeszłym roku na Zachodzie wydano kolejną komputerową wersję przygód bohaterów STAR TREK, pt. DOMINION WARS, która w naszym kraju pojawiła się w sklepach z końcem kwietnia tego roku (pomimo planów wydania jej jeszcze w grudniu zeszłego roku). To kilkumiesięczne przesunięcie premiery spowodowane było pracami lokalizacyjnymi, które w tym przypadku musiały zostać wykonane z dużą dokładnością. Śmiało można więc pogratulować grupie pracującej nad lokalizacją oraz beta testami.

Gra DOMINION WARS osadzona została w uniwersum DEEP SPACE NINE, gdzie trwa konflikt pomiędzy Federacją a Dominion (po 20 misji). Z całą pewnością zaliczysz grę do gatunku strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym, aczkolwiek nie jest to typowy RTS. Pomijając fakt, iż wszystkie działania mają miejsce w Kosmosie (podobnie jak w HOMEWORLD), to całość pozbawiona została żmudnego budowania baz, poszukiwania surowców czy szkolenia nowych jednostek. Tu liczy się strategia. Gracz zarządza maksymalnie sześcioma statkami oraz ich załogami i wyposażeniem. Na starcie zasobność kredytów jest na tyle mała, że nie pozwala na kupno więcej niż jednego statku, lecz w dalszej części staje się to jak najbardziej możliwe, a nawet wskazane. Kredyty zdobywa



Stylistyka serii „Star Trek" jest widoczna na pierwszy rzut oka



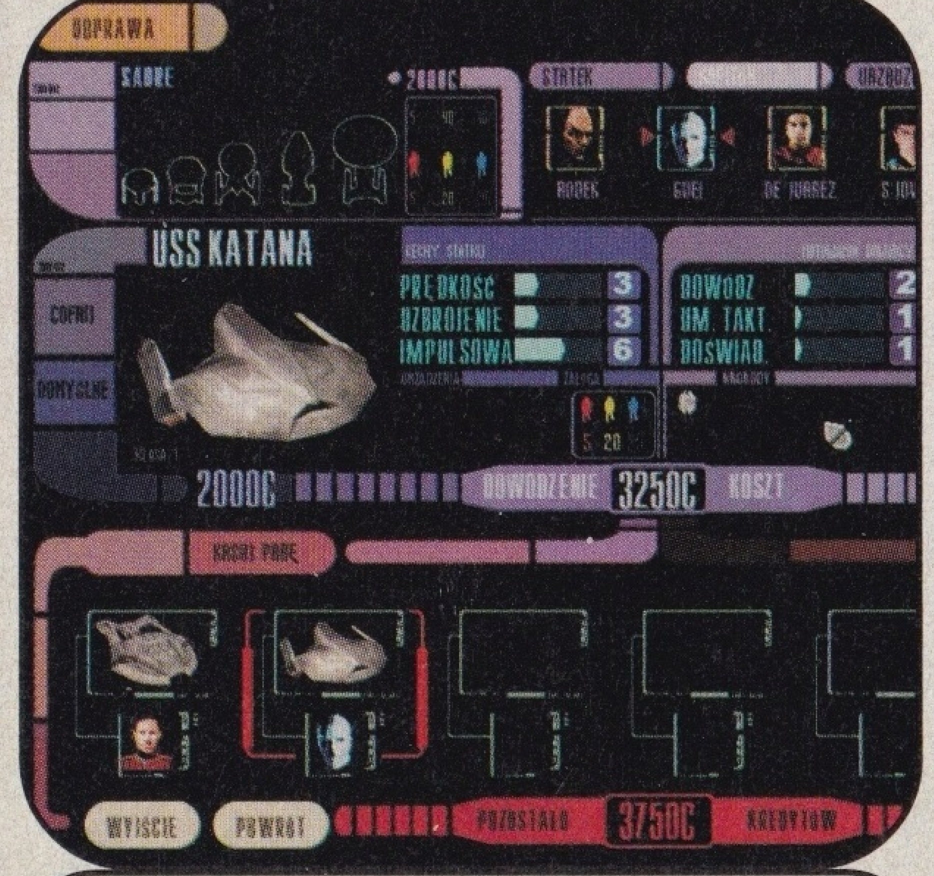
Grafika nie poraża oryginalnością, ale stoi na przyzwoitym poziomie

się poprzez wykonywanie zadań zleconych na samym początku misji. Obie kampanie zawierają połączone ze sobą wątkiem fabularnym misje. **Szkoda jedynie, że gra nie daje zbyt rozbudowanych możliwości przejścia tej samej misji na kilka sposobów.**

O ile nacisk na strategię stał się hasłem reklamowym gry, o tyle z całą pewnością jest to połączenie strategii z akcją (prawdziwą ciężką strategią można nazwać STARFLEET COMMAND). Wydawanie rozkazów oraz przemieszczanie się wśród opcji interfejsu nie wydaje się specjalnie skomplikowane, ale nieco kłopotów przysparza przy dowodzeniu kilkoma statkami naraz. Praktycznie wszystkie operacje można wykonać przy pomocy klawiatury, ale zabrakło tam formowania statków czy chociażby pauzy, podczas której można wydawać polecenia.

Od strony audiowizualnej DOMINION WARS prezentuje się przyzwoicie. Otoczenie, w którym rozgrywają się misje, statki, wybuchy czy sam interfejs nawiązują do serialu „Star Trek". Widać, że programiści starali się utrzymać widowiskowość walk, aczkolwiek nie mogę powiedzieć, aby grafika w obecnych czasach zasługiwała na ocenę wyższą niż przeciętna. Natomiast ścieżka dźwiękowa jest bez zarzutu.

Przez cały czas obcowania z programem miałem wrażenie, iż powstał tylko z myślą o miłośnikach „Star Treka", zaniedbując „zwykłych" graczy. Minusem, i to dużym, staje się brak trybu Skirmish, który stanowi podstawę w tego typu tytułach. Oczywiście opcja zabawy w sieci lokalnej czy internecie jest dostępna, ale przed taką rozgrywką lepiej byłoby poćwiczyć. Wydaje mi się, że DOMINION WARS może przeżyć właśnie w Sieci, bo zabawa solo nie musi każdemu się podobać. Fani rozbudowanej kosmicznej strategii powinni rozejrzeć się za czymś innym.



Tym razem masz do wyboru dwie strony konfliktu. Po czyjej stronie się opowiesz?

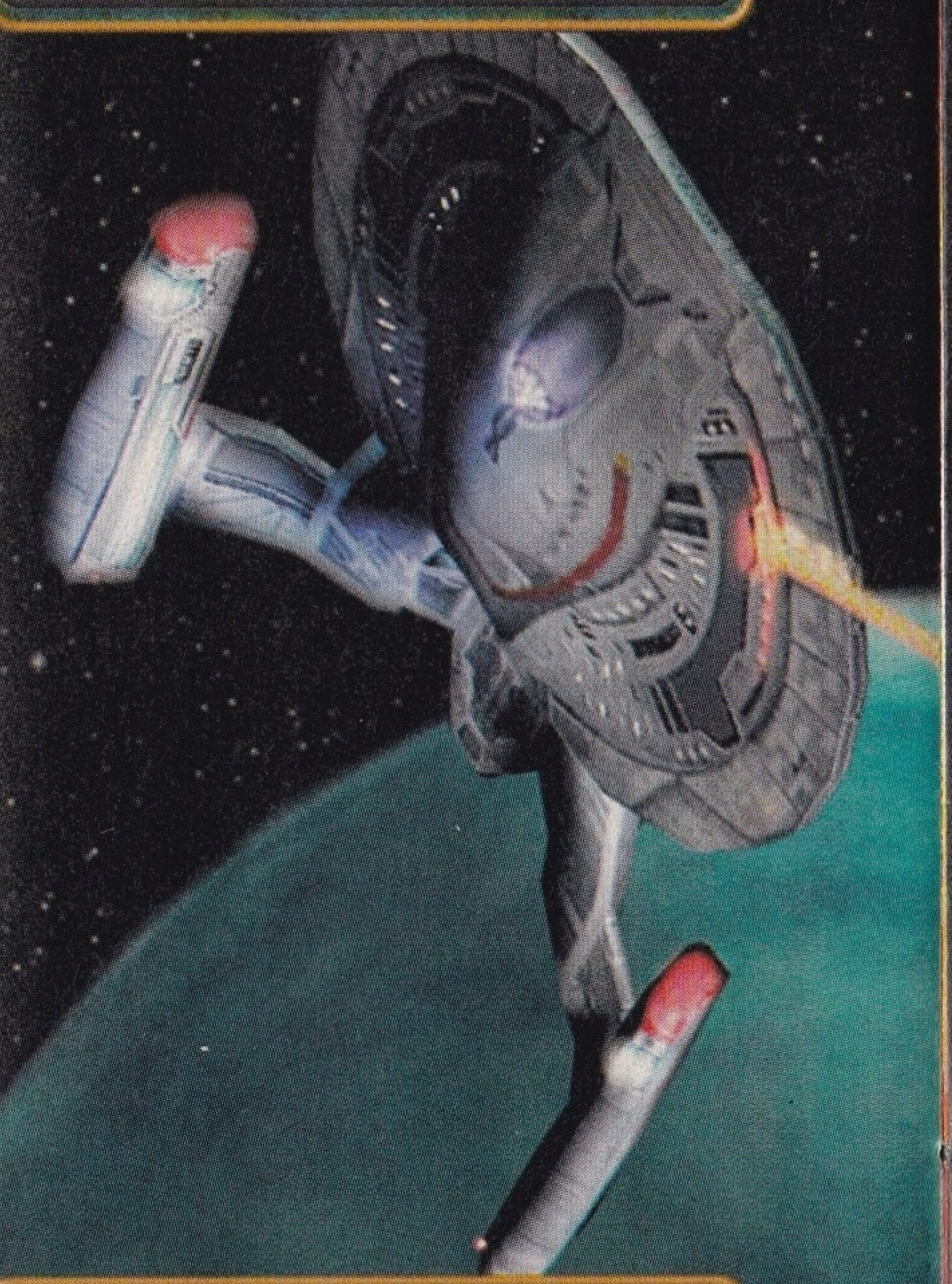


Elementy RTS i całkiem wciągającej akcji sprawią, że nie będziesz się nudził

http://www.topware.pl



Strona nie zawiera jakichś zaskakująco ciekawych informacji, można jednak obejrzeć kilka screenów i kupić grę



Star Trek: DSN Dominion Wars — **4-**

Strategia / PAN Interactive / TopWare

Cena: 59 zł — PC / GBC / GBA

Multi: ✓ — PSX / PS2 / DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 266 Mhz, 64 MB RAM, 300 MB HDD

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4-

\+ Przyzwoita grafika, wersja 1.03 pozbawiona błędów oryginału, niewielkie wymagania sprzętowe

− Brak bardziej rozbudowanych opcji strategicznych, liniowość misji, brak Skirmish

Ta gra to gratka, ale tylko dla fanów serii „Star Trek". Pozostali nie znajdą tu nic ciekawego. Nadal brakuje dobrych kosmicznych RTS'ów

Tekst: Maciej „Valpurgius" Hajnrich



Zanim ruszysz, wiedz jedno: możesz teraz zapomnieć o jakichkolwiek ograniczeniach prędkości...



Na takich zakrętach tylko najlepsi mogą dodać gazu



Grafika nie należy do najnowszych, ale ścigać się można



Serpentyny autostrad to wyzwanie nawet dla dobrych graczy

SpaceHaste 2

SPACE HASTE 2 jest grą z serii Just 4 Fun, wydaną przez Topware. **Gracze, których wymagania nie są zbyt wysokie, z pewnością zadowolą się tymi futurystycznymi wyścigami.** Chociaż pojazdy, a raczej poduszkowce, przypominają normalne samochody, to różnią się od nich znacznie. Napędzane nowoczesnymi silnikami, wykorzystującymi do napędu wodór (dlaczego z rur wydechowych nie leci para?), osiągają prędkości, które zapewne jeszcze długo pozostaną tylko marzeniem najlepszych rajdowców. Ciekawa hybryda amerykańskich wozów z lat 60. oraz nowoczesnych rakiet to zestawienie niecodzienne. Po raz kolejny przyjdzie ci wcielić się w rolę rajdowca, by wziąć udział w wyścigach, które do najłatwiejszych nie należą.

Gra jest prosta i przyjemna, ale do czasu. Przede wszystkim jej prostota wcale nie znaczy „łatwość obsługi". Do wyboru dostajesz tylko 4 poduszkowce oraz 8 tras. Różnice pomiędzy pojazdami są określone ośmioma charakterystykami, takimi jak prędkość, moc silnika, sterowność, hamulce, przyspieszenie, zniszczalność, waga i miejsca na bonusy. Dodatkowo w trakcie wyścigu można zebrać różne przedmioty ulepszające brykę, a także bonusy, których użycie znacznie ułatwia szybsze dotarcie do mety. Super turbodoładowanie, osłony umożliwiające przenikanie przez inne pojazdy, odbijanie się od przeszkód czy oślepienie wroga – to tylko niektóre z dodatków.

Trasy są zróżnicowane zarówno pod względem trudności, jak i wyglądu. Osadzone na kilku wirtualnych planetach prezentują się nieźle. Chociaż dobrze dobrane tekstury czy kolorowe oświetlenie należą do standardów, to autorom trzeba przyznać plus za dobre wykonanie tej części programu. Wprawdzie brakuje większej ilości efektów specjalnych, ale biorąc pod uwagę niezbyt wygórowane wymagania sprzętowe, nie należy narzekać.

Sterowanie pojazdem jest bardzo łatwe i wymaga opanowania zaledwie sześciu klawiszy. Jazda z prędkością powyżej 200 km/h to codzienność w SPACE HASTE 2. Brak ograniczeń prędkości maksymalnej to nie tylko chwyt reklamowy, bowiem żeby móc ścigać się w tych pułapach, trzeba być naprawdę dobrym. Idea ta została rozwinięta w kolejnym dosyć nowatorskim pomyśle. **Otóż specjalny algorytm oblicza umiejętności gracza (jak radzi sobie na trasie, jak szybko jeździ) i automatycznie podnosi jego kwalifikacje poprzez zwiększenie sterowności oraz maksymalnej prędkości poduszkowca.** Prawda, że sprytne?



Gaz do dechy i można zacząć prawdziwe wyścigi. Liczy się dobra zabawa



Jazda 200 km/h to pestka. Tutaj nie ma radarów ani ograniczenia prędkości

Prostota gry ma swoje dobre, ale także i złe strony. Z pewnością największym minusem są zaledwie dwa tryby zabawy. Pierwszy to trening polegający na ściganiu się z czasem, a drugi to wyścig. Brak tu rozbudowanych mistrzostw czy gry wieloosobowej! Odkrywanie kolejnych tras polega na odniesieniu zwycięstwa na wcześniejszych, ale tylko na poziomie medium.

SPACE HASTE 2 plasuje się raczej wśród gier z niższej półki i nie chodzi tu tylko o cenę, ale przede wszystkim o prostotę, która prędzej niż później może znudzić gracza. A chyba nie o to chodzi?

http://spacehaste.topware.pl



Trochę screenów, trochę informacji o grze i wymaganiach sprzętowych. Nieduże i dość ubogo graficznie, ale zawsze coś

Space Haste 2 — **3**

Wyścigi / Asylum Games / TopWare

Cena: 29,95 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 150 MB HDD

Grafika 4 | Dźwięk 3+ | Frajda 3-

\+ Dosyć ciekawa grafika oraz algorytm analizy umiejętności gracza

– Prostota aż do bólu, mała ilość pojazdów oraz tras, brak trybu multiplayer

SPACE HASTE 2 to propozycja przeznaczona dla graczy, którym do szczęścia wiele nie potrzeba. Pozostali nie będą zachwyceni

Tekst: Maciej „Valpurgius" Hajnrich

The Italian Job

Włochy kojarzą mi się z pizzą, makaronem, opalonymi kobietami, kiepskimi samochodami i... mafią!



Plusem gry są świetne modele samochodów i pościgi policyjne!



Tryby zręcznościowe nie nadają się właściwie do niczego. Wyjątkowe nudy!



Autobusem można zrobić niezłą demolkę. Nic poza tym. Generalnie – cienko!

Mafia od zawsze kojarzona jest z półwyspem śródziemnomorskim. Kultowa Cosa Nostra to jeden z bardziej chwytliwych tematów przenoszonych na srebrny ekran. Ile filmów o tematyce gangsterskiej powstało, nikt nie jest w stanie zliczyć. Jednym z lepszych był z pewnością nakręcony w 1969 roku „The Italian Job", z niezapomnianym Michael'em Cainem w roli głównej. Zbieżność tytułów nie jest tu przypadkowa. Komputerowa adaptacja tego dawnego hitu była więc dość ryzykownym zadaniem.

Wcielisz się w rolę Charliego Crokera, świeżo wypuszczonego na wolność gangstera. Charles nie przejmuje się niczym i po bardzo krótkiej przerwie postanawia powrócić do fachu, ostro zadzierając ze stróżami prawa. Skok na 4 mln dolarów to wystarczający powód, aby ponownie ustawić się na celowniku turyńskiej policji i znowu stać się wrogiem publicznym numer jeden!

THE ITALIAN JOB to typowa gra gangsterska, w której główną rolę odgrywają samochody i pościgi policyjne. Wszystkie zadania zlecone przez wielkich bossów mafijnego świata, a jest ich ponad piętnaście, załatwiasz za kółkiem jednego z czternastu dostępnych samochodów, w tym kultowego Mini Coopera, czy też m.in. ogromnego, siejącego spustoszenie autobusu miejskiego! **O ile poziom drobnych zadań czy też misji jest wysoki, o tyle sam model jazdy, system uszkodzeń i fizyka panująca w grze są żałosne i skutecznie zabijają przyjemność płynącą z gry.** Co z tego, że THE ITALIAN JOB ma wartką akcję, skoro wszystko, co wychodzi „w praniu", niemal całkowicie uniemożliwia czerpanie frajdy z jazdy, pościgów i klimatu, który tworzą panowie w pasiastych garniturach.

Wszystko toczy się w dwóch miastach – Turynie i Londynie. **Tutaj należy się duży plus dla projektantów, ponieważ miasta wyglądają wyjątkowo realistycznie i są wierną kopią swoich rzeczywistych odpowiedników.** W obu przypadkach bardzo łatwo rozeznać się w mieście i bez problemu gubić pościg w strukturze przecznic i skrzyżowań. Dodatkowo na drogach porozstawiane są wszelkiego rodzaju podesty, z których możesz w efektowny sposób wskoczyć na teoretycznie niedostępną kładkę czy też... dach budynku! To nic, że po wyskoku na pond dwadzieścia metrów i spotkaniu z asfaltem z twojego samochodu nie odpada nawet kołpak, a sam lot wygląda nad wyraz nienaturalnie. W grach komputerowych w końcu wszystko jest możliwe. Brak też w THE ITALIAN JOB jakiegokolwiek systemu zniszczeń! Samochody się roztrzaskują, lecą kawałki metalu, ale tak naprawdę nie widać tego po karoserii.

THE ITALIAN JOB można porównać do włoskiego samochodu. Z zewnątrz wyjątkowo pięknie, a pasjonaci mówią o nim, że świetnie się sprawuje i jest niemal idealny. **Mimo to, po uruchomieniu i dłuższej przejażdżce okazuje się, że tak naprawdę samochód jest prymitywnie wykonany, a jakość wykończenia przypomina pierwsze Fiaty 126p.** Po otwarciu maski w warsztacie okazuje się, że ten model do niczego się nie nadaje i trzeba kupić nowy. Nie namawiam więc do kupowania tej gry. Chyba, że jesteś zatwardziałym miłośnikiem tzw. „włoszczyzny" – wtedy, podobnie jak w przypadku samochodów, i tak nie przetłumaczę ci, dlaczego gra do niczego się nie nadaje. Dodam tylko, że Ferrari to nie jest:)

http://www.sci.co.uk/games/the_italian_job



Dość uboga strona, nieposiadająca zastraszającej ilości materiałów. Prezentuje poziom zbliżony do samej gry :) Nędza...



Jak się okazuje, Mini Coopera też można popędzić!

The Italian Job — **2**

Samochodowa / SCI / LEM

Cena: 99 zł — PC, GBC, GBA

Multi: ✓ — PSX, PS2, DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 300 Mhz, 64 MB RAM, 500MB HDD


Grafika 4- | Dźwięk 4- | Frajda 2

+ Adaptacja świetnego filmu, nieco klimatu i fajne, klasyczne, gangsterskie samochody

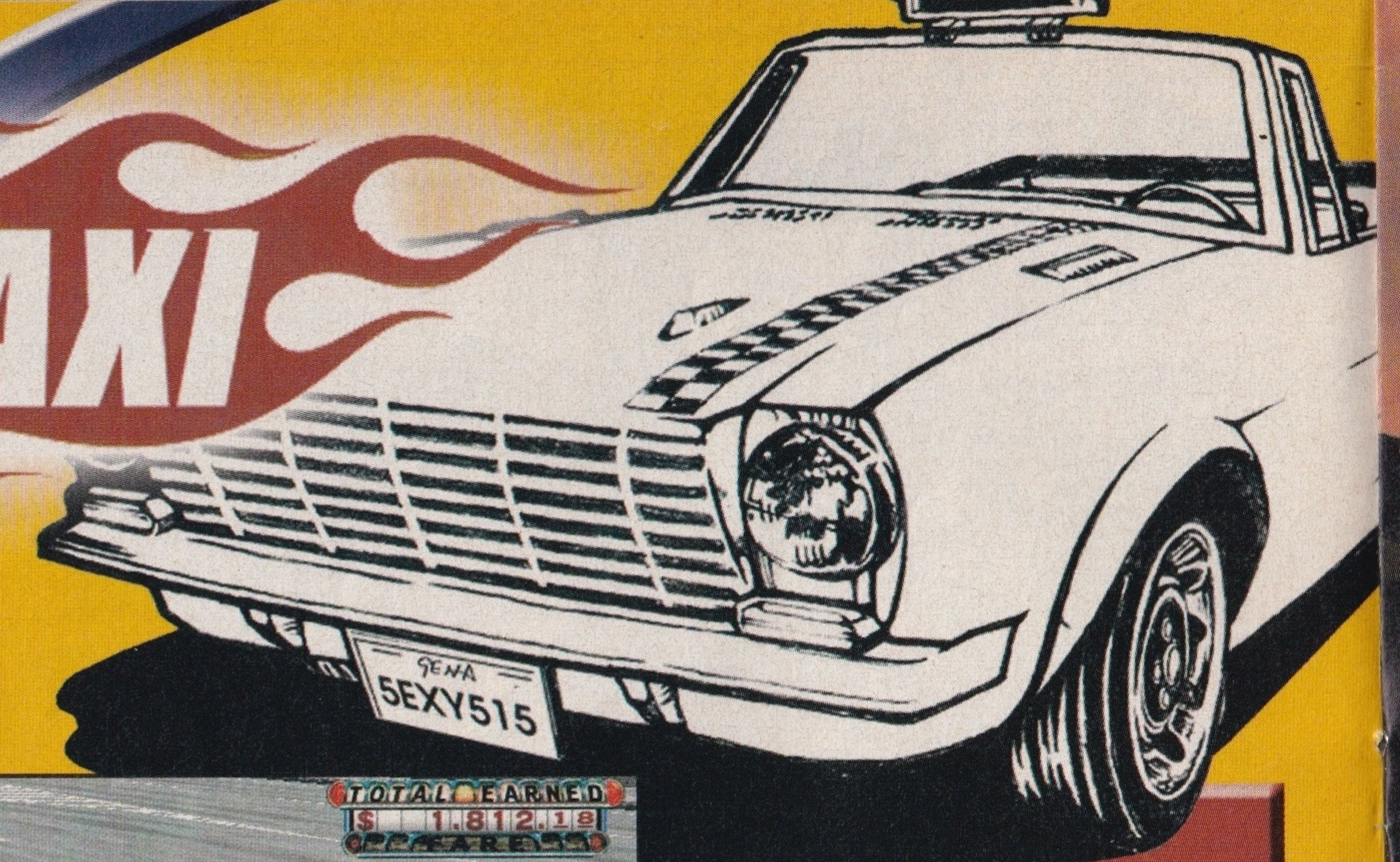
– Model jazdy, kiepska fizyka gry, ubogie tryby rozgrywki, głupota policji i wszędobylska nuda

THE ITALIAN JOB nie jest pozycją godną polecenia. Wersja dla konsoli PSOne była o niebo lepsza od pecetowej konwersji

Tekst: Michał „Krooger" Cichy


NINTENDO
GAMECUBE™
Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02
PIKMIN™
Pozwól Pikminom zrobić czarną robotę.
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com

CRAZY TAXI



„Ja jestem pasażerem, wyrywam dermę z siedzeń, a ze mną jedzie pies, co lubi...”



Lot nad kukułczym gniazdem? Takie ewolucje to tutaj normalka

Szybko, za tamtym samochodem! Dostaniesz „stówkę” ekstra za szybką jazdę!

Gier traktujących o fascynującym zawodzie taksówkarza jest jak na lekarstwo. Wydane wiele lat temu QUARANTINE czy ROAD WARRIOR nie do końca oddawały realia pracy prawdziwego „złotówy” z krwi i kości. Nie co dzień bowiem przejeżdża się przechodniów i strzela do pozostałych uczestników ruchu z zamontowanego na dachu karabinu maszynowego. Pomijam też zeszłoroczny fakt wydania SUPER TAXI DRIVER, gry, która nie była jednak warta uwagi. CRAZY TAXI nie jest świeżym tytułem na rynku, ale dopiero teraz doczekał się konwersji na komputery domowe. W przygotowaniu jest już trzecia część gry, a posiadacze konsol, przede wszystkim Segi DreamCast, już od dawna mogą zarabiać wirtualne pieniądze, przewożąc ludzi we wskazane miejsca. Pecetowy CRAZY TAXI utwierdził mnie w przekonaniu, że dobre gry nigdy się nie starzeją i warto dokonywać reedycji starszych tytułów, podciągając jedynie oprawę graficzną do obowiązujących standardów.

Jazda taryfą to nie przelewki, ale jak się okazuje, w CRAZY TAXI to sama przyjemność. Zapomnij o przepisach ruchu drogowego, o policji czy też pieszych pałętających się jak krowy po pastwisku. Mknący po zatłoczonych drogach żółty kabriolet z napisem TAXI to coś, co tygrysy lubią najbardziej. Liczy się tylko trasa i dobro klienta – dowieźć szybko w tym przypadku oznacza dowieźć za wszelką cenę! Podjeżdżasz po pasażera, ten wskakuje ci do samochodu. Teraz liczy się tylko i wyłącznie czas! Pamiętaj jednak, że trafiają się różni klienci. Jedni uwielbiają karkołomne ewolucje i swąd palonej gumy, natomiast drudzy preferują nieco spokojniejszą jazdę. Jak tu spokojnie jechać, kiedy dookoła tylu niedzielnych kierowców? Aż chce się trąbić i wykrzykiwać „taksówkarskie pozdrowienia”.

Zabawa polega na tym, że wybierasz jednego z czterech „taksiarzy” dysponujących różnymi samochodami o nieco innych charakterystykach i ruszasz w miasto. Po mieście rozstawieni są potencjalni klienci. Kolor ramki wokół każdego z nich wskazuje wstępnie, jak daleko będzie jechał, więc już wcześniej możesz sobie wybrać, czy chcesz zarobić więcej kasy czy raczej wyrobić większą ilość kursów. Gdy pasażer zasiądzie na tylniej kanapie, pokazuje się strzałka, w którą stronę będzie jechał. Twój styl jazdy będzie odpowiednio gratyfikowany. Jeśli gość lubi szybką i ostrą jazdę, to za każdy kaskaderski popis dostajesz odpowiedni napiwek. Jeśli natomiast wieziesz spokojnego jegomościa, to nie dość, że za brawurę nie dostaniesz nic, to może ci on zapłacić dużo mniej, niż wynosi cały kurs. Ostateczna wpłata na twoje konto zależy też od czasu, w jakim uwiniesz się ze swoim zleceniem. Gdy cyferki pokazujące sekundy, w których musisz się zmieścić, zejdą do zera – pasażer po prostu wyskoczy podczas jazdy. No i nici z kasy!

Klimat CRAZY TAXI to główna zaleta gry. Będzie się on udzielał jeszcze długo po jej przejściu! Na szczęście nie muszę jeździć taksówkami, a jeśli będzie mi to dane, nie powstrzymam się od komentarzy, jakie można usłyszeć w grze. Reakcje klientów na twój styl jazdy są jednoznaczne, jedni wprost szaleją na tym punkcie, a drudzy wręcz szturchają cię i krzyczą z przerażenia. Nie ma to jak realizm!

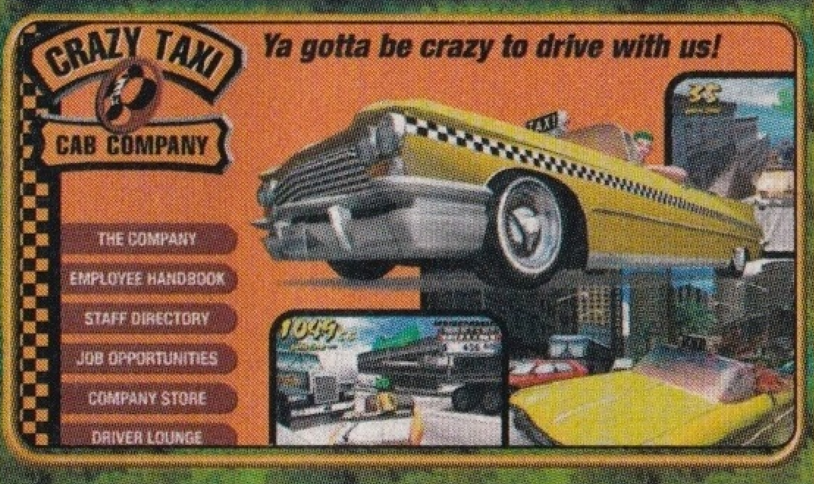
CRAZY TAXI to solidna dawka niczym nieograniczonej swobody jazdy, posiadająca kilka bardzo ciekawych trybów rozgrywki i wyposażona w rozsądnej jakości grafikę. Tylko tutaj zapomnisz, że istnieje coś takiego jak kultura za kierownicą i przepisy ruchu drogowego. Wcielisz się po prostu w prawdziwego taksówkarza! Gorąco polecam!





To ja i moja żółta taryfa. Lepiej ze mną nie zadzieraj, bo przyrysuję ci lakier. Zapamiętaj ten numer rejestracyjny i trzymaj się z dala. Dobrze radzę

http://www.crazytaxi.com



Strona we Flashu. Funkcjonalna, z dużą ilością materiałów tekstowych i graficznych. Polecam jako doskonały „apetajzer“

Crazy Taxi — **5**

Samochodowa / Sega / IM Group

Cena: 99 zł	PC	GC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 733 Mhz, 256 MB RAM, karta graficzna 3D z 32 MB RAM

Grafika 4- Dźwięk 4+ Frajda 5+

\+ Świetna jazda, ostre zakręty, niedzielni kierowcy do obtrąbienia i marudni klienci

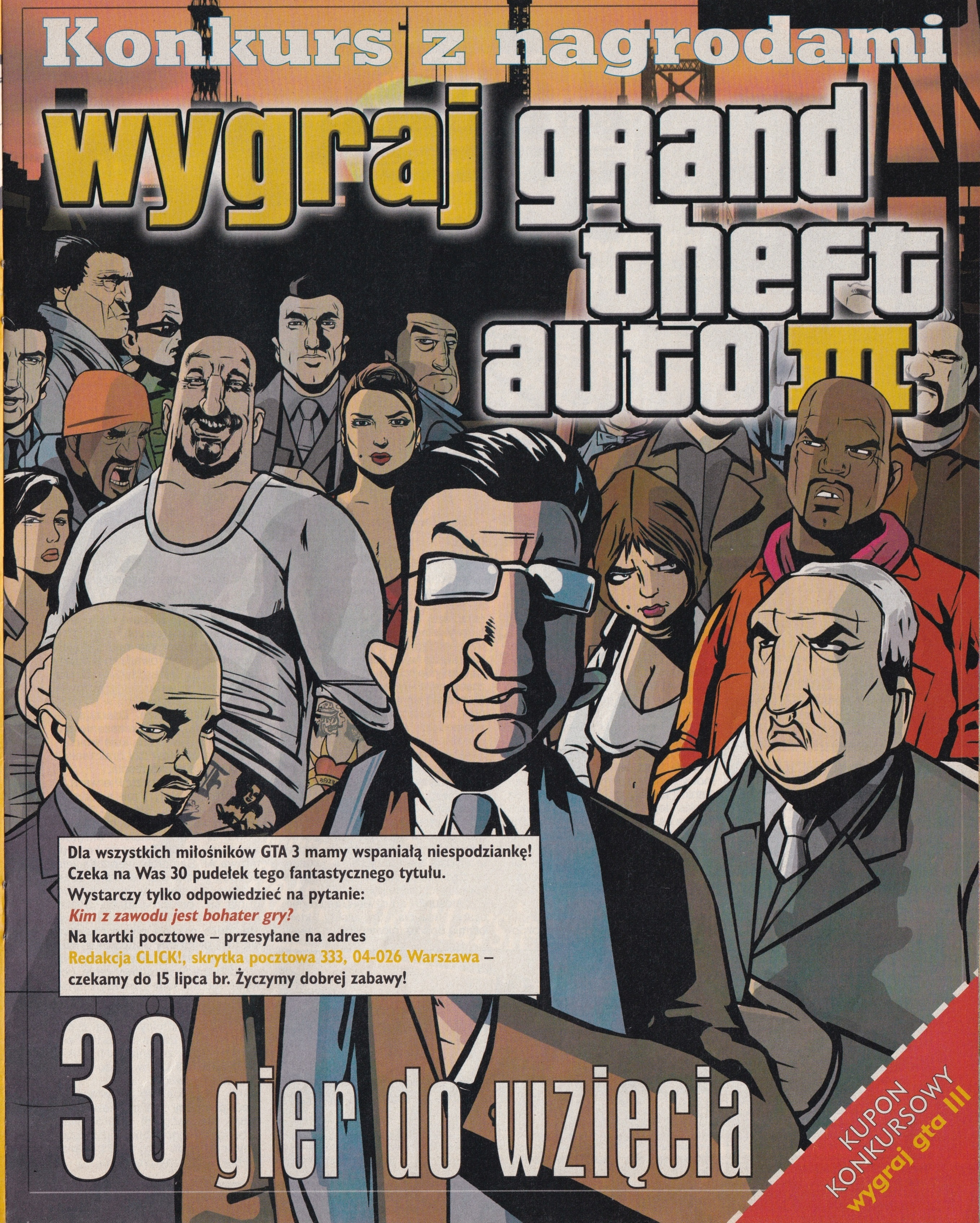
– Mogłaby być lepsza grafika i samochód do rozwalenia. Ale to w końcu czysty arcade...

CT to gra na rozluźnienie. Szybka, przebojowa i wciągająca. Jej liniowość przestaje męczyć już po kilku powtórzonych rundkach

Tekst: Michał „Krooger” Cichy

Konkurs z nagrodami

wygraj grand theft auto III



Dla wszystkich miłośników GTA 3 mamy wspaniałą niespodziankę!
Czeka na Was 30 pudełek tego fantastycznego tytułu.
Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie:
Kim z zawodu jest bohater gry?
Na kartki pocztowe – przesyłane na adres
Redakcja CLICK!, skrytka pocztowa 333, 04-026 Warszawa –
czekamy do 15 lipca br. Życzymy dobrej zabawy!

30 gier do wzięcia

KUPON KONKURSOWY
wygraj gta III



W tej grze masz do wyboru wiele maszyn, których nie spotkasz w innych symulatorach...



Jane's Attack Squadron

Fani symulatorów rzucą się na tę grę z pewnością. Mogą się jednak mocno rozczarować



... Niestety, zabawie brakuje trochę realizmu, przez co szwankuje model lotu

Dwa lata temu dystrybutorzy przestali wydawać symulatory. Taki los spotkał grę JANE'S ATTACK SQUADRON, której wydawca zrezygnował z licencji, zwolnił zespół firmy Looking Glass Studios i pogrzebał projekt. Jak się okazuje, nieco przedwcześnie. Większość ludzi pracujących nad grą zatrudniła firma Mad Doc. **Znalazł się nowy wydawca, firma Xicat, i po dwuletnim zastoju gra ukazała się na rynku. Jej tematem są działania lotnictwa na froncie zachodnim II wojny światowej.** Nacisk położono na niszczenie celów naziemnych. W roku 2000 ten aspekt walk był niemal całkowicie pomijany. Dziś miłośnicy komputerowego latania mają Iła-20 i raczej się go nie pozbędą.

Możesz wziąć udział w jednej z pięciu misji pojedynczych, jak też rozpocząć jedną z dwóch kampanii będących niczym innym, jak ciągiem luźno powiązanych ze sobą zadań. Co najgorsze, misje w kampaniach są niezwykle nużące już po ich dwukrotnym rozegraniu. **Wróg pojawia się zawsze w tej samej sile i w tym samym miejscu, a zbaczając z wyznaczonej trasy i włączając autopilota, możesz iść na kawę.** Nie dość, że brak odniesień do rezultatów twoich poprzednich wyczynów, to dodatkowo nie możesz liczyć na jakiekolwiek zaskoczenie ze strony przeciwnika.

Grafika prezentuje poziom uważany za przyzwoity dwa lata temu. Ziemia wygląda naprawdę nieźle, pod warunkiem, że lecisz powyżej tysiąca metrów. Niżej wszystko zamienia się w rozmytą burą plamę. Samoloty rażą bryłowatością, modele wydają się kanciaste, a tekstury niezbyt ładne. Całości dopełniają fatalne, nieczytelne kokpity 3D.

W stosunku do dźwięku mam mieszane uczucia. Są efekty, które brzmią dobrze (głosy pilotów, dźwięk kul), jednak część odgłosów może działać na nerwy...

Samoloty zachowują się jakby latały pod innym niebem niż to znane z komputerowych symulacji. **Najsłabszy pilot nie ma żadnych kłopotów z wyprowadzeniem maszyny z przeciągnięcia.** Rzecz jasna, jeśli uda mu się ją wprowadzić w taką sytuację, co w tej grze nie jest najprostsze. Zdarzają się takie kwiatki, jak zawieszanie samolotów w powietrzu, kule wolniejsze od samolotów czy brak reakcji maszyny na uszkodzenia.

Grę ratują trzy rzeczy. Pierwsza to niektóre samoloty i misje. Bardzo rzadko zdarza się możliwość pilotowania Lancastera czy torpedowania alianckich okrętów z pokładu Ju-88. Druga to komputerowa AI. Samoloty nieprzyjaciela potrafią nieźle dać w skórę. Skutecznie działają w parach, nie gubią się, przeprowadzają zaskakujące ataki. Trzecią sprawą jest otwartość gry. **Na płytce znajdują się dwa programy dodatkowe, rozbudowany edytor misji i program umożliwiający opracowywanie nowych modeli lotu i maszyn.** Oba wyglądają na niedopracowane, jestem jednak przekonany, że komputerowi lotnicy zrobią z ich pomocą coś, czego nie udało się producentowi: zmienią JANE'S ATTACK SQUADRON w produkt, którym da się bawić.

Gra jest bardzo niestabilna, więc pomocny może okazać się patch. Nie mogłem wypróbować trybu gry wieloosobowej. Podczas przyłączania do rozgrywki pojawiał się błąd krytyczny programu.

Tekst: Artur „Pendragon" Marciniak



Nawet jeśli jesteś mało doświadczonym pilotem, poradzisz sobie z prowadzeniem maszyny. Gorzej, gdy trafisz na samoloty wroga. Ich AI stoi na wysokim poziomie

http://www.maddocsoftware.com



Witryna zawiera trochę newsów. W części poświęconej grze znajdują się screeny, a także odnośniki do najnowszych poprawek

Jane's Attack Squadron

Symulator / Mad Doc / LEM

Ocena: **3-**

Cena: 99 zł

PC	GBC	GBA
PSX	PS2	DC

Multi: ✓

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 400 Mhz, 128 MB RAM, grafika 16 MB RAM

Grafika 3 · Dźwięk 3 · Frajda 2

\+ Ciekawe maszyny, rzadko spotykane misje, długo oczekiwany symulator

− Grafika sprzed 2 lat, brak jakiejkolwiek sensownej kampanii, dziwny model lotu

Gra ma szanse spodobać się, ale tylko wielkim fanatykom tego typu zabawy. Ogólnie ma zbyt wiele wad i niedociągnięć

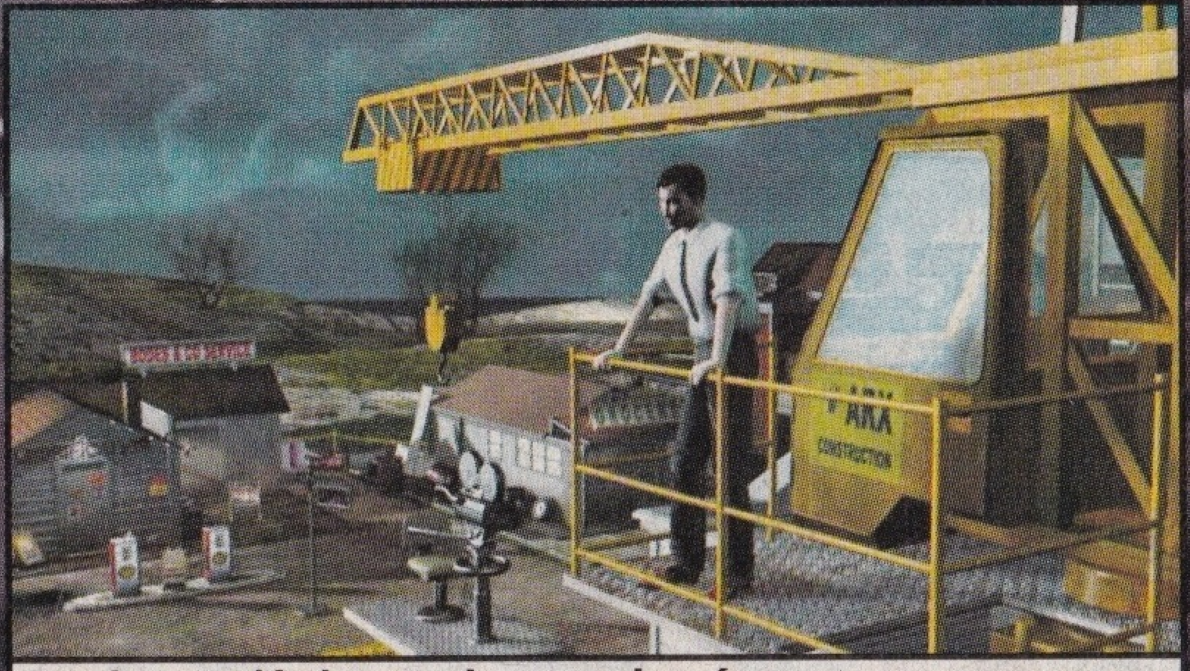

W numerze:
Gwiezdne Wojny
Plotki i fakty z wszechświata Lucasa
Wilkołaki i wampiry
10 najstraszniejszych horrorów wszech czasów
Anna Brzezińska
Ekskluzywny wywiad ze znaną autorką
JUŻ 17 CZERWCA
• Recenzje i zapowiedzi najnowszych książek, gier oraz filmów
• Opowiadania najlepszych polskich autorów
Science-Fiction • Fantasy • Horror
FANTASY
Wydanie specjalne CLICK!
6.50 zł (w tym 7% vat)
numer 2 • czerwiec 2002 • nr indeksu 358932
Wielki powrót Mocy
Gwiezdne Wojny
Świat horroru
Wilkołaki i wampiry
Nauka
Polacy na Marsie?
Wywiad z
Anną Brzezińską
Opowiadania • Recenzje • Przegląd filmów TV
84 strony
CD-ROM
6.50 zł!
• TV Guide – SF, fantasy i horror
we wszystkich polskojęzycznych stacjach TV

Hitchcock: Ostatnie Cięcie

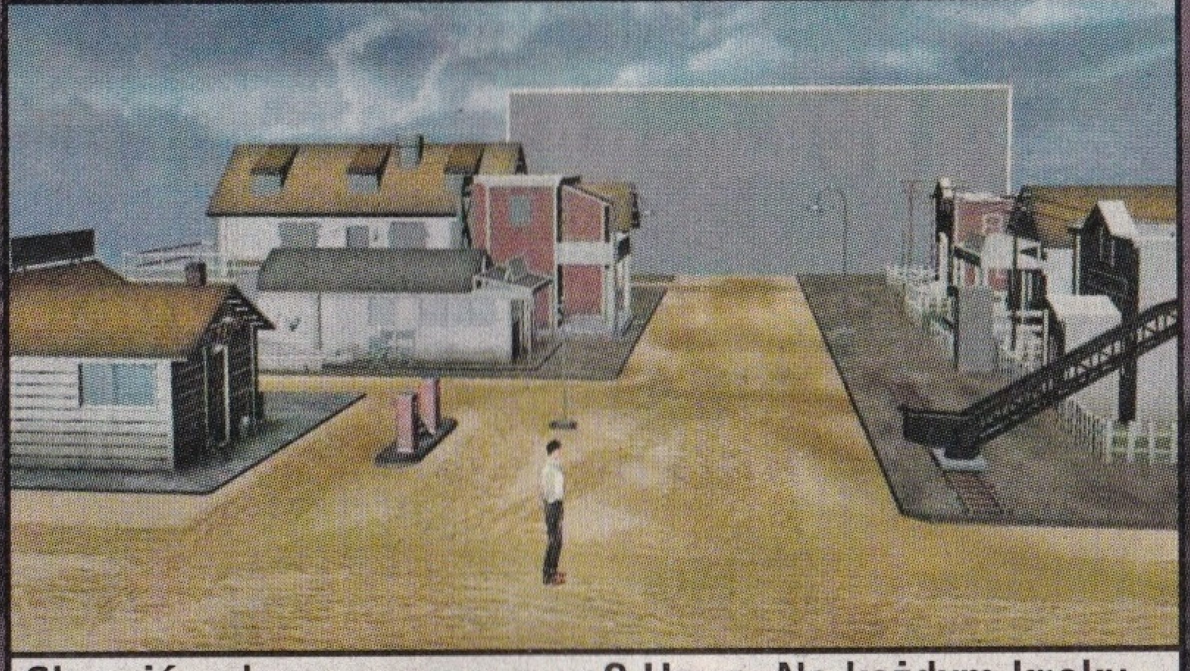
Mistrz grozy powraca – tym razem możesz osobiście wziąć udział w rozwikłaniu kryminalnej zagadki



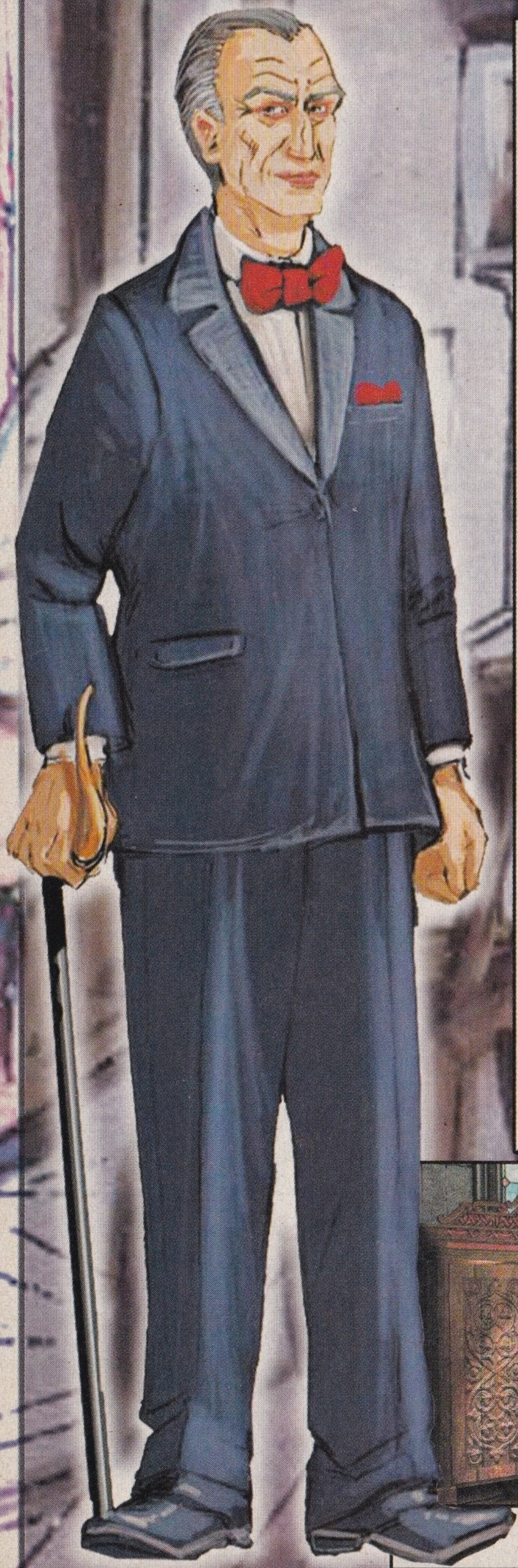
Róże nawet w najbardziej obskurnych miejsach wyglądają naprawdę wyjątkowo i pięknie



Dopiero z dźwigu możesz spojrzeć na pewne sprawy z góry. To dobre miejsce, by oddać się medytacji



Skręcić w lewo czy w prawo? Hmm. Na każdym kroku nowe decyzje, a nawet nie ma kogo spytać o drogę



Alfred Hitchcock zapisał się na kartach historii jako geniusz kina, mistrz filmów grozy. Lubił grać na emocjach widzów niczym na fortepianie. HITCHCOCK: OSTATNIE CIĘCIE to odważna próba przeniesienia kunsztu mistrza do gry komputerowej.

Najistotniejszym elementem dobrej gry przygodowej jest fabuła. To ona nęci gracza, buduje atmosferę i klimat. W HITCHCOCK: OSTATNIE CIĘCIE wcielasz się postać Josepha Shamley'a, prywatnego detektywa, który niedługo po tragicznej śmierci swoich rodziców posiadł szereg zdolności telepatycznych. Po wykonaniu ostatniego zlecenia wybierasz się na małe wakacje na ryby, by wreszcie dać wypocząć zmęczonym nerwom. W drodze spotykasz niemą piękność – Alicję, bratanicę lokalnego bogacza i farmaceutycznego króla zarazem, która zaproponuje ci nowe zlecenie. **Na planie filmowym zdarzyło się coś dziwnego, cała ekipa zniknęła w niewyjaśnionych okolicznościach.**



Twoja wewnętrzna słabość do pięknych kobiet szybko przezwycięży potrzebę wypoczynku i nawet się nie spostrzeżesz, kiedy znajdziesz się w posiadłości tajemniczego milionera.

OSTATNIE CIĘCIE to gra z gatunku przygodówek – tych klasycznych, niezmąconych ogromnym postępem technologii. Chodzi mi o sposób prowadzenia rozgrywki. Kiedy zbliżysz się do jakiegoś ważnego obiektu, to na ekranie pojawi się odpowiednia ikona. **Wystarczy wcisnąć klawisz akcji, by uzyskać zbliżenie na interesujące cię obiekty.** W tym momencie do zabawy wkracza tradycyjne wodzenie kursorem myszy po ekranie w poszukiwaniu przedmiotów, ewentualnie miejsc, gdzie można użyć uprzednio znalezionych rzeczy. Nie powinno ci to sprawić kłopotu, pamiętaj jednak, iż często najbardziej oczywiste sprawy uchodzą niezauważone.

Zagadki w OSTATNIM CIĘCIU zostały precyzyjnie obmyślane i rozmieszczone w grze. **Początkowo rozwiązania łatwo przychodzą do głowy, jednak wraz ze zwiększeniem dostępnych lokacji sprawy się mocno komplikują.** Jednak im trudniej coś przychodzi, tym większą daje satysfakcję. Szkoda tylko, że OSTATNIE CIĘCIE szybko się kończy.

Graficznie gra budzi dość mieszane uczucia. Z jednej strony prerenderowane tła prezentują się wybornie – doskonale budują mroczny klimat przy pomocy świetnej gry kolorów. Z drugiej zaś strony postaci wyglądają na niedopracowane. Wyraźnie brakuje im szczegółowości, przez co ludzie wyglądają jak animowane manekiny wykonane z drewna. Efekty dźwiękowe prezentują się także nieszczególnie. Są mało urozmaicone.

Spolszczenie zostało wykonane poprawnie, aczkolwiek wyraźnie mogłem wyczuć angielski styl w kwestiach bohaterów. Ogólnie jednak rzecz biorąc, dystrybutor wykonał dobrą robotę – kolejny krok ku polskojęzycznym grom. Szczególnie przydatny, ponieważ OSTATNIE CIĘCIE nie obyło się bez sporej dawki gry słów.

HITCHCOCK: OSTATNIE CIĘCIE to zabawa dla ludzi, którzy nie lubią się spieszyć. Tutaj czasem trzeba się wrócić, żeby odnaleźć brakujący kawałek łamigłówki. Mogę ją szczerze polecić wszystkim miłośnikom dobrych kryminałów, a nie tylko fanom filmowej twórczości Alfreda Hitchcocka.

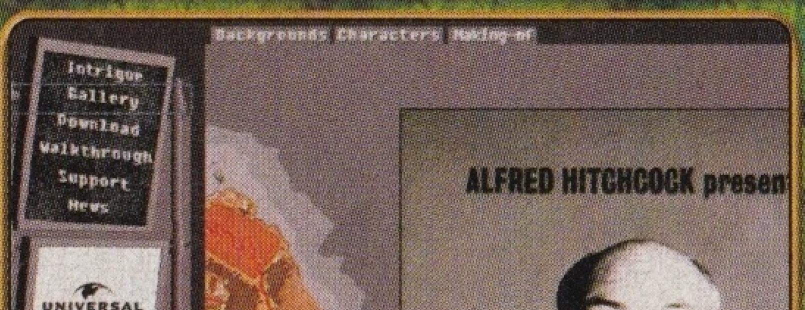






Kościoły zawsze są pełne tajemnic, to mnisi w wolnym czasie kopali te tunele

http://hitchcock.arxeltribe.com



Przeciętna graficznie strona, zawierająca niewielką ilość screenów i teł. Dodatkowo znajdziesz na niej kompletny opis przejścia gry

Hitchcock: Ostatnie Cięcie — **4-**

Przygodówka / Arxel Tribe / CD Projekt

Cena: 39,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 300 Mhz, 64 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 3+ | Frajda 4

\+ Zagadkowa, wymagająca, wyważona. Ciekawa fabuła, zabawa na dłużej

– Animacja postaci, udźwiękowienie, statyczność tła, gra kończy się za szybko

Bardzo smaczny orzech do zgryzienia i do tego po przystępnej cenie. Przygodówka w starym, dobrym stylu

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

loga i dzwonki dla ciebie

dzwonki

Gwiezdne Wojny
muzyka z filmu
AA.200274

Przyjaciele
muzyka z filmu
AA.200143

Sctooter
How much is the fish
AA.200257

Backstreet Boys
Get down
AA.200051

Elvis Presley
Love Me Tender
AA.200126

Eiffel 65
Blue
AA.200070

Vengaboys
Boom, boom, boom
AA.200078

Pszczółka Maja
AA.200065

Kaczuchy
AA.200267

Flinstones
AA.200140

Mission Impossible
AA.200140

Lambada
AA.200182

Star Wars
Imperator
AA.200165

AA.101943	AA.101959	AA.101945	AA.101940
AA.100024	AA.106697	AA.100056	AA.100587
AA.100022	AA.101117	AA.101947	AA.102558
AA.103637	AA.102974	AA.104179	AA.102081
AA.100740	AA.104100	AA.100585	AA.100073
AA.100938	AA.101806	AA.102156	AA.100742
AA.100018	AA.101277	AA.101506	AA.101056
AA.103712	AA.102453	AA.104650	AA.101189
AA.100064	AA.102380	AA.102430	AA.102572
AA.105645	AA.105756	AA.103487	AA.105887
AA.103126	AA.100658	AA.100608	AA.100234
AA.103123	AA.100803	AA.100933	AA.102695
AA.103573	AA.100627	AA.100804	AA.101071
AA.105890	AA.102527	AA.104576	AA.101191
AA.100806	AA.102849	AA.105373	AA.101307
AA.100798	AA.102324	AA.102971	AA.102818

więcej znajdziecie w internecie

http://telefony.bravo.pl

Jeśli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści **AA.(numer logo lub dzwonka)** pod numer **7149**.
Jeśli chesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7149** a w treści wpisać numer wybranego dzwonka lub logo i podać numer odbiorcy oddzielony kropką np. AA.105599.601234567.

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia i Samsung.

Koszt to tylko 1zł + VAT. Usługa jest dostępna we wszystkich sieciach.

Zły i podstępny kuzyn Mario powraca...

WARIOLAND 4





Nowe przygody, starzy znajomi. Tym razem grasz złowrogim Wariem



Najważniejsze, to radzić sobie z najdziwniejszymi stworkami i zachować spokój

Platformówki firmy Nintendo na GB stały się tradycją. Chyba każdy posiadacz kieszonkowej konsoli grał kiedyś w jedną z części MARIOLANDA. **Tym razem nie wcielasz się w postać wiecznie uśmiechniętego, grubiutkiego hydraulika, lecz jego złowrogiego kuzyna Waria.** Z tym zachłannym typem spotkałeś się już nie raz i wiesz, na co go stać. Teraz zobaczysz, z jakimi trudami dnia codziennego musi się on borykać.

Przemierzając bajecznie kolorową krainę, będziesz walczyć z różnego rodzaju stworkami, bardziej lub mniej nieprzyjemnymi. Nie zmieniono systemu walki – wciąż wykańczasz wrogów, skacząc na nich lub używając swoich tajnych broni (a jest ich wiele). **Wario pobiera swoją moc z magicznych czapek, to znaczy, że jeśli założy czapkę ze smokiem, to będzie ziać ogniem itp.** Moc tracisz, gdy zostaniesz zraniony przez przeciwnika, uważaj więc, ponieważ niektóre przedmioty dające siłę są bardzo trudne do znalezienia. Twoje życie zależny od specjalnych monet, które zbierasz w czasie podróży.

System sterowania nie stanowi niespodzianki, jest taki sam od około 20 lat i nie zanosi się na jego zmianę. Jest to kolejny przykład, że stare wcale nie znaczy gorsze.

W WARIOLAND 4 gra się bardzo przyjemnie, lecz pozostaje niedosyt. Ma się wrażenie, że to wszystko już gdzieś było, brak tu nowych rozwiązań. Brakuje także różnorodności wrogów – widok wciąż tych samych postaci na ekranie staje się na dłuższą metę nudny. Nie zmienia to jednak faktu, że jest to jedna z lepszych platformówek na GBA dostępnych na naszym ubogim rynku.

WarioLand 4 — **4+**

Platformówka / Nintendo / Manta

Cena: 199 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wykorzystuje: Battery Pack

Grafika **5** | Dźwięk **4** | Frajda **4**

\+ Dobra stara platformówka, ładna i kolorowa grafika, ciekawa fabuła

– To wszystko już kiedyś było, dlatego po jakimś czasie możesz czuć się trochę znudzony

Stare dobre platformówki znowu górą! Oby tak dalej! Może znowu nadejdą dla nich dobre czasy...

SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

Choć konsolka GBA jest niewielka, tym razem dostarczy ci duuużo dobrej zabawy

Jedna z najsłynniejszych bijatyk automatowych trafia w końcu na kolorowe ekraniki przenośnej konsoli GBA. **Aby zacząć grę, musisz wybrać jeden z trzech trybów walki: rozgrzewkę (służy przede wszystkim poznaniu ciosów), turniej lub też realizujesz scenariusz danego bohatera.** Możesz wybrać jednego z 16 dostępnych wojowników. Po krótkim wstępie zaczynasz prawdziwą grę.

Każdy od razu zauważy, że SF II na GBA nie różni się praktycznie niczym od swoich odpowiedników z innych platform. Grafika, dźwięk, postacie, ciosy są te same. **Zmienia się tylko system sterowania i tu dochodzimy do największej wady gry.** Otóż mając do dyspozycji około 12 różnego rodzaju ciosów, nie sposób wykonać ich za pomocą czterech guzików GBA. Z biegiem czasu nabiera się jednak wprawy w wykonywaniu trudnych kombinacji przyciskowych, a rezultaty są godne poświęcenia. Kiedy twoja postać wypuszcza ognistą kulę lub gdy niezmiernie szybka Chyn Li wykona swoje słynne 100 kopnięć, możesz być z siebie naprawdę dumny. **Radość jest tym większa, im więcej przeciwników (możesz ustawić sobie ich aż 100 na raz!).** Jeśli twoi wrogowie będą za słabi, możesz podnieść im poziom trudności i sprytu. Daje ci to większą frajdę z wygranej, no i oczywiście większe szanse w grze w trybie multiplayer.

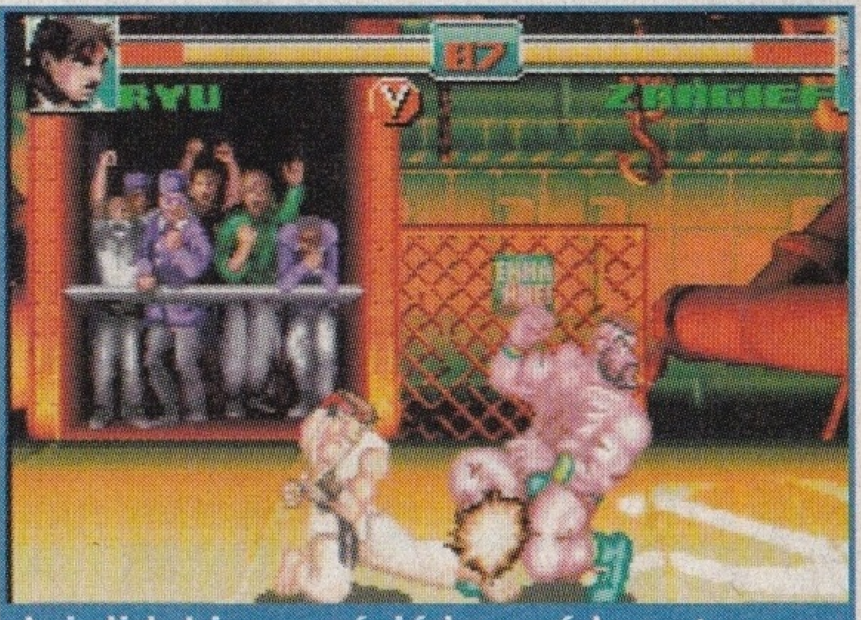


Trochę wygibasów i kolejny przeciwnik z głowy



SF II wykorzystuje wszystkie możliwości przenośnej konsoli. Postacie są szczegółowo i dokładnie dopracowane, co widać na małym ekranie. Szybkie ataki i poruszanie wojowników odbywa się płynnie, bez żadnych komplikacji.

Śmiało mogę powiedzieć, że SUPER STREET FIGHTER II jest dotychczas najlepszą bijatyką, jaka ukazała się na GameBoya Advance. Czy nadchodząca nowa część MORTAL KOMBAT ADVANCE strąci ją z podium? Zobaczymy.



Jeżeli lubisz spuścić komuś łomot, za chwilę będziesz miał ku temu okazję

Super Street Fighter II Turbo Revival — **5**

Bijatyka / Capcom / LEM

Cena: 209 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wykorzystuje: GAB link Cable

Grafika **5-** | Dźwięk **5** | Frajda **5**

\+ Znakomicie przeniesiona grafika i dźwięk. Wciąż czuje się ten niepowtarzalny klimat...

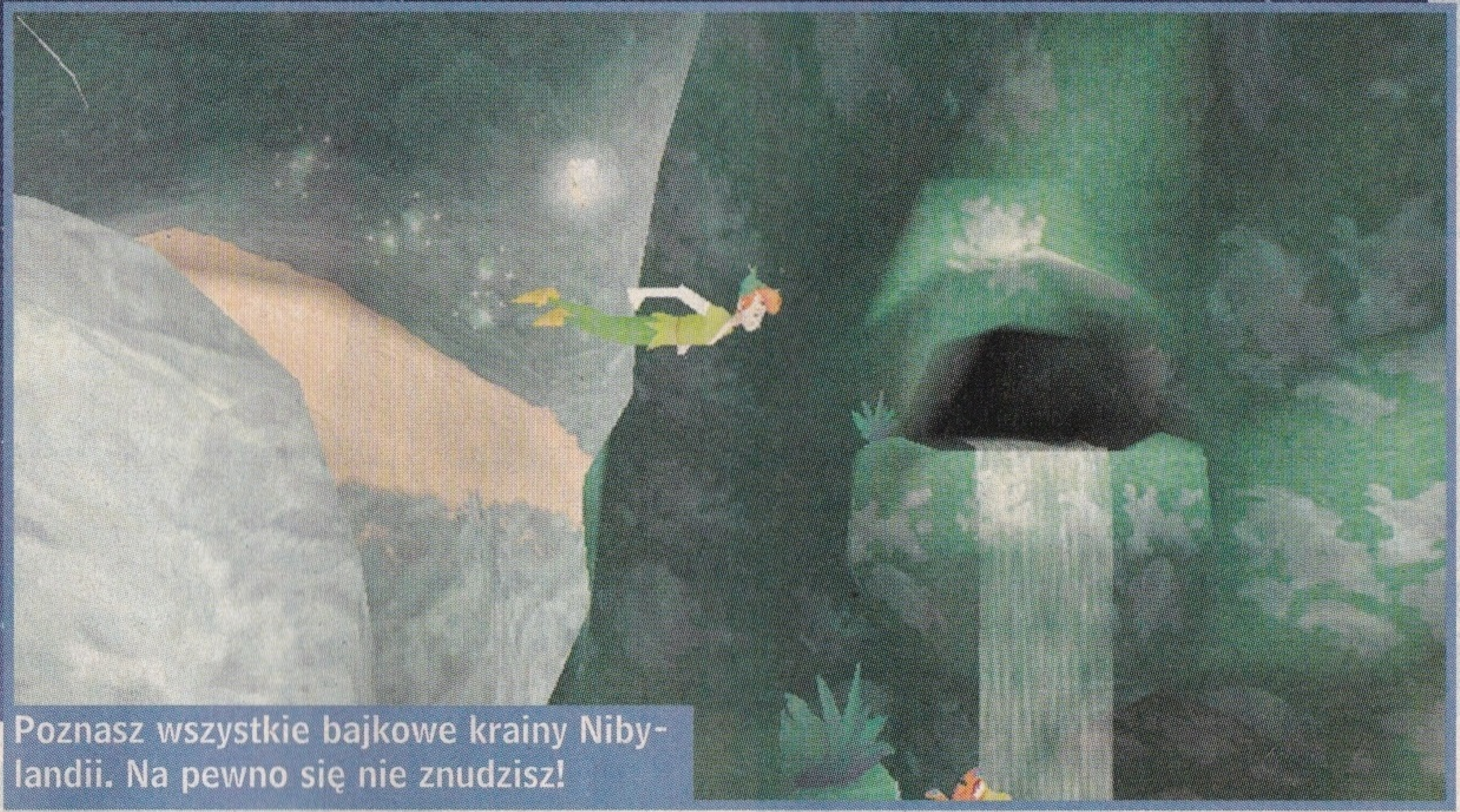
– Strasznie trudne sterowanie, czasami nie sposób dobrze wykonać wszystkie ewolucje

Ta gra to jedna z najlepszych bijatyk. Wszyscy miłośnicy gatunku powinni być zachwyceni i szybko wziąć się do zabawy

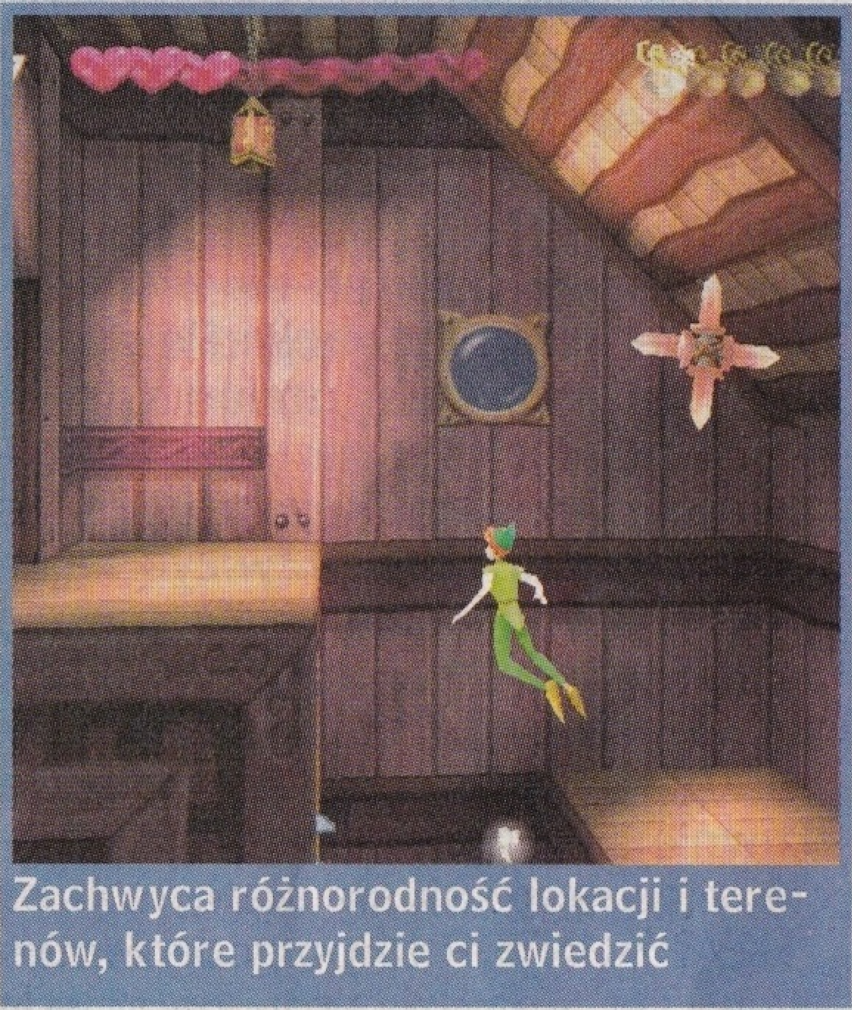
Tekst: Dawid Muszyński

Piotruś Pan: Wielki Powrót

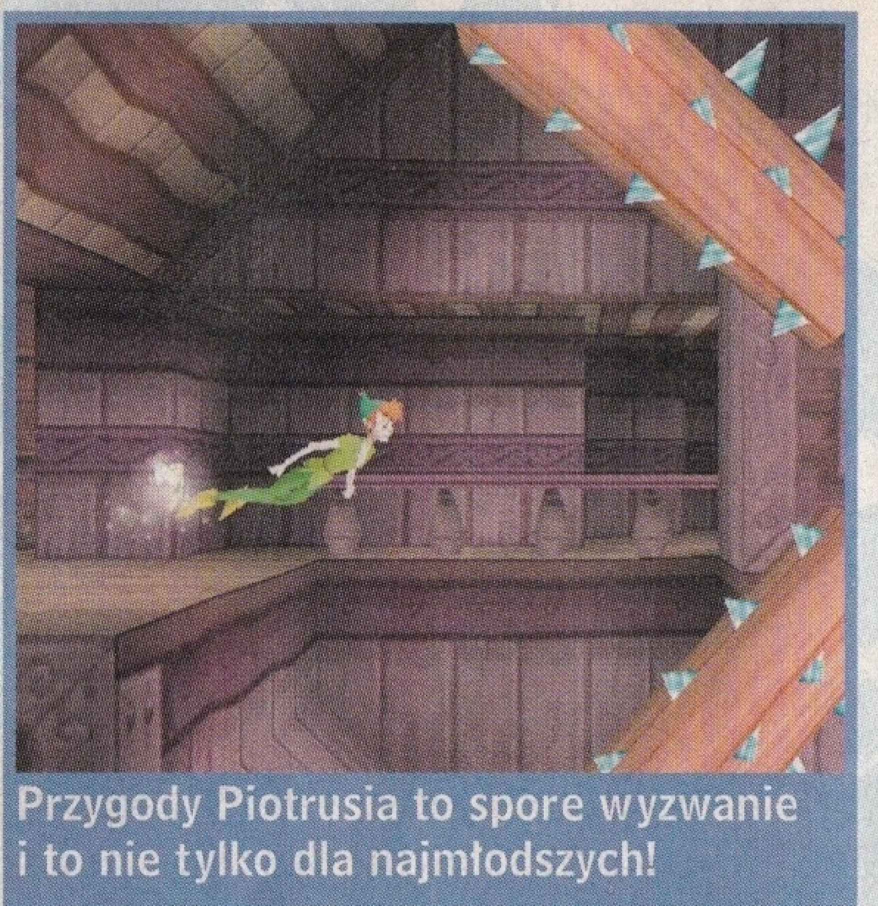
Piotruś Pan powraca w wielkim stylu! Młody, zawsze uśmiechnięty i zadziorny...



Poznasz wszystkie bajkowe krainy Nibylandii. Na pewno się nie znudzisz!



Zachwyca różnorodność lokacji i terenów, które przyjdzie ci zwiedzić



Przygody Piotrusia to spore wyzwanie i to nie tylko dla najmłodszych!

Każda gra Disney'a wiąże się z solidną dawką dobrej zabawy. Podobnie jak dzieje się to w przypadku filmów, również w grach Disney łączy pokolenia. Za to go wszyscy uwielbiają!

Po solidnym przetasowaniu na rynku dystrybutorów gier oficjalnie wiadomo, że firma CD Projekt przejęła prawa do pecetowych wersji gier Disney'a i od razu sypnęła garścią pozycji dla najmłodszych. PIOTRUŚ PAN nie jest jednak zwyczajną „kolejną grą". **WIELKI POWRÓT to pierwszy tytuł, który został oficjalnie spol-szczony! Wyszło to wyjątkowo sprawnie i grając, można odnieść wrażenie, że uczestniczy się w prawdziwym filmie!** Polskich lektorów z Master Film usłyszysz także we wznowionej adaptacji filmowej!

Przygody Piotra kręcą się wokół poszukiwań kawałków podartej przez Kapitana Haka mapy do skarbu. Myślał, że wszystko zapamięta i nikt się nie dowie, gdzie są ukryte kosztowności. Rozrzucił więc strzępy mapy po całej krainie. Nie byłby jednak sobą, gdyby wszystkiego nie zapomniał! **Rozpoczyna się wyścig po cztery części bezcennego papirusu!**

Dynamiczna platformówka, w której sterował będziesz na zmianę tytułowym bohaterem i Dzwoneczkiem, da ci możliwość zwiedzenia różnych światów Nibylandii. Skała Czaszki, Syrenia Laguna, Zatoka Piratów i Indiańska Wioska pozwolą ci w pełni odczuć klimat przygody. **Każdy z poziomów jest na swój sposób niezwykły i kryje wiele tajnych przejść i skrótów.** Przed każdym z dwunastu etapów obejrzysz ciekawy film ilustrujący zdarzenia, które za chwilę będą miały miejsce. Są to oryginalne wycinki scen z filmu! Spotkasz masę bohaterów znanych wszystkim z obu części filmu. Zagubieni Chłopcy, Kapitan Hak, Swądek oraz Tik Tak – to tylko garstka z nich.

Podobnie jak w filmie, tak i w grze Piotruś lata, dzięki czemu możesz wykonywać wszelkie podniebne akrobacje! Możesz też biegać, ale szybko okazuje się, że taki środek transportu w Nibylandii w ogóle się nie sprawdza! Jak na grę dla dzieci, PIOTRUŚ PAN to niemałe wyzwanie. Wiadomo jednak, że przecież to dzieci wykazują się większym refleksem niż dorośli. **Wysoki poziom trudności to jeszcze większa motywacja! Dużo przeszkód, wiele dróg ukończenia etapu i poszukiwanie przełączników sprawią, że każdy z uśmiechem zasiądzie przed monitorem.**

Jest tu masa atrakcji, takich jak tryb polegający na jak najszybszym przechodzeniu poziomów, walki z głównymi bossami czy też przelot Dzwoneczkiem, którego celem jest przetransportowanie ognia na drugą stronę poziomu, nie dopuszczając przy tym, by cokolwiek go dotknęło. Wszystko to sprawia, że gra w WIELKI POWRÓT PIOTRUSIA PANA nie jest czasem straconym i każdy znajdzie tu coś dla siebie.



Efekty graficzne są proste, ale wszystko wygląda wyjątkowo ładnie i płynnie

http://www.disney.com



Wciąż nie ma oficjalnej polskiej witryny, za to strona główna Disney'a to istna skarbnica wszelkich materiałów!

Piotruś Pan – Wielki Powrót **5-**

Platformówka / Disney Int. / CD Projekt

Cena: 79,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✖	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 300, 64 MB RAM

Grafika 4+ Dźwięk 4+ Frajda 5-

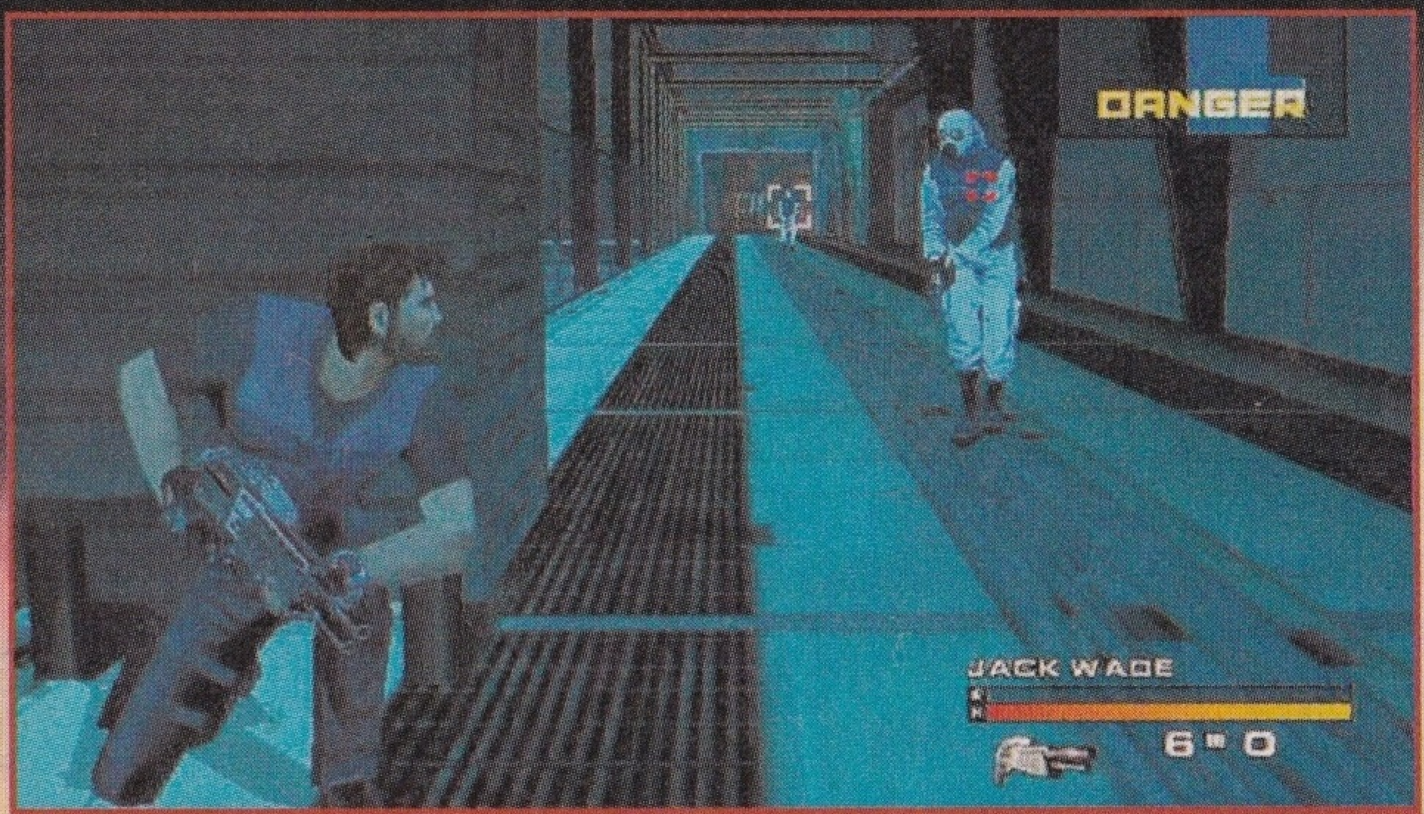
\+ Wyważony poziom trudności, nawiązania do obu filmów, doskonała zabawa!

– Niektórych może zniechęcić poziom trudności. Dzieci jednak będą zachwycone!

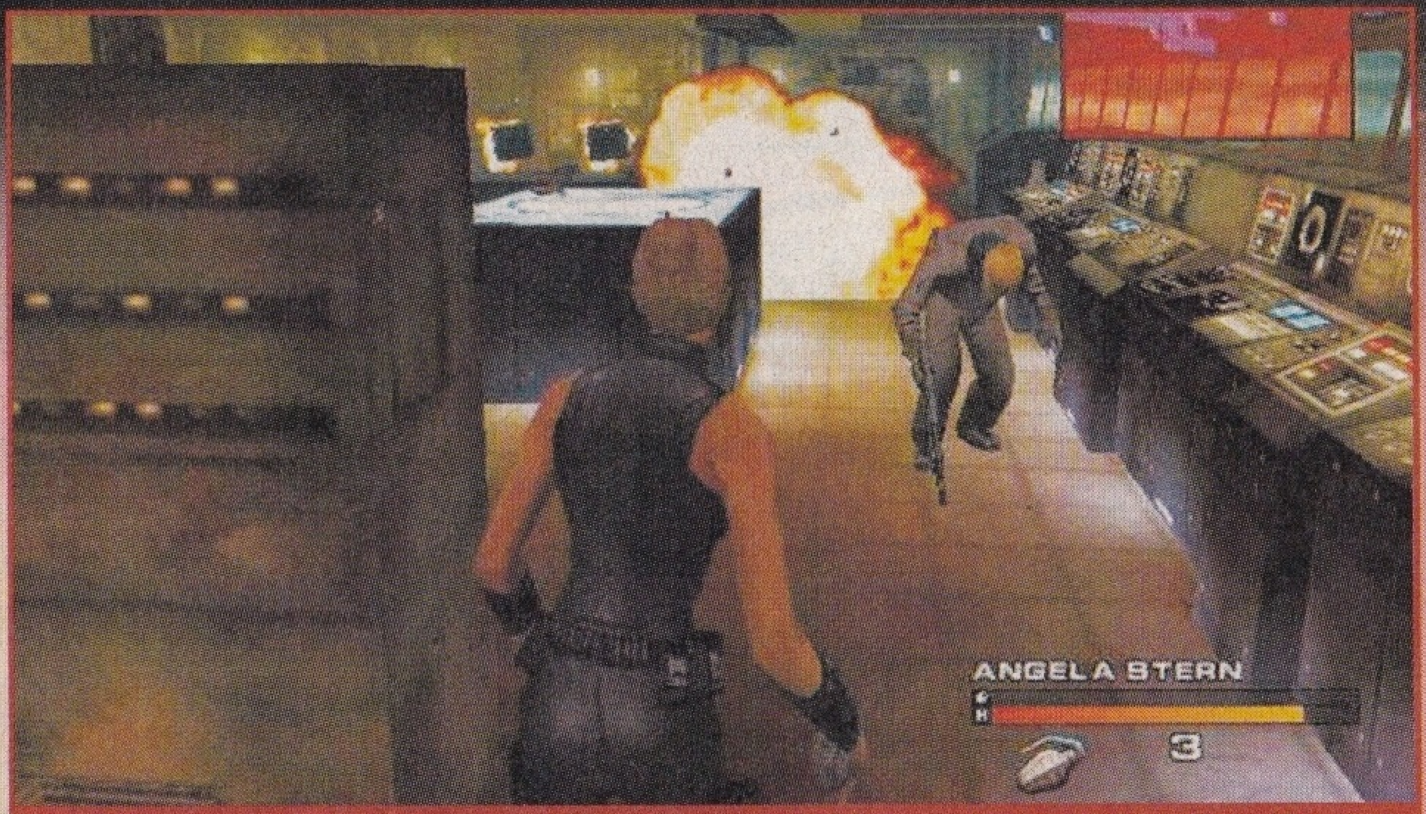
Dorośli mogą zrezygnować z gry, gdyż poziom trudności podporządkowany jest zręczności małolatów!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

HEADHUNTER



Świat, w którym się znalazłeś, nie jest idealny. I do tego jeszcze ktoś – nie wiadomo czemu – czyha na twoje życie...



... Dlatego musisz być szybszy i sprytniejszy od przeciwnika. Tym razem ci się udało i ten pan w głębi trochę się osmalił

Jeśli nie jesteś zarejestrowanym dawcą organów, bądź pewien, że jakiś facet w szarym T-shircie zapuka do twych drzwi

Kolejna czarna wizja drugiej połowy XXI wieku. Tym razem słoneczna Kalifornia pogrążyła się w ciemnościach chaosu. **Przestępcy rządzą na ulicach, a policja jest bezsilna. Wszystko ma ulec zmianie dzięki specjalnej agencji stworzonej przez Rząd.** Anti Crime Network (bo tak nazywa się ta agencja) ma zająć się ściganiem najgorszych bandytów. Jej działania są niekonwencjonalne, a za każdego przestępcę wyznaczono nagrodę. Jest tylko jeden haczyk – organy wewnętrzne „celu" muszą być w dobrym stanie, by nadawały się do przeszczepu. W ten sposób Rząd chce pomóc Kalifornii. Z powodu nadmiernej przemocy na ulicach wycofano wszystkie krwawe filmy i gry. Czyż nie jest to okrutny świat? **Ty wcielasz się w postać Jacka Wadea, żywą legendę agencji.** Pewnego dnia wszystko się zmienia, twój bohater budzi się na stole operacyjnym, gdzie naukowcy chcą go – z niewiadomych przyczyn – pokroić. Na szczęście udaje mu się uciec. Od tej pory Jack znajduje się w czołówce ludzi najbardziej poszukiwanych przez agencję. Co dziwniejsze, nie ma bladego pojęcia, dlaczego tak się stało.



HEADHUNTER to połączenie różnych gier, znajdziesz tu naprawdę wszystko: elementy przygodówki (rozwiązywanie różnego rodzaju zagadek), strzelaninę i wyścigi. **Przed każdą prawdziwą misją w świecie rzeczywistym czeka cię seria morderczych treningów w świecie wirtualnym.** A nie są one wcale proste. Na przykład, musisz zdać egzamin z posługiwania się najnowszą bronią, aby później móc jej użyć w akcji. Dopiero kiedy zaliczysz wszystkie egzaminy, otrzymasz swoje zlecenie. W tej grze wszystko się liczy: ile naboi zużyjesz, ile razy wywrócisz się na motorze, jak szybko pokonasz trasę. Za każdą z tych rzeczy dostajesz punkty, które później mogą ci się przydać. Dodatkowe utrudnienie stanowi to, że nie jesteś sam. W tym biznesie panuje niezła konkurencja, więc jeśli się spóźnisz, to twój cel przejmie ktoś inny. **Całość przypomina skrzyżowanie hitu METAL GEAR SOLID z kultową już strzelaniną RESIDENT EVIL.** Grafika, jak na PS2 przystało, jest znakomita. Zwłaszcza sekwencje wyścigów motocyklowych zapierają dech w piersiach. Niekiedy możesz mieć wrażenie, że rzeczywiście ścigasz się po słonecznych ulicach Miasta Aniołów. Dźwięk także nie powinien cię rozczarować. Znakomicie wykonane dialogi i nastrojowa muzyka tworzą niezapomniany, wciągający klimat.

Frajda jednak szybko się kończy, ponieważ przejście całego scenariusza zajmuje około 15 godzin, a to stanowczo za mało jak na dobrą grę akcji. Małą rekompensatę stanowią płynne i dobrze wykonane filmy pomiędzy misjami, które dzięki konwersji na nośniku DVD szybko się wczytują. HEADHUNTER to produkt naprawdę interesujący, choć strasznie krótki. W małym stopniu rekompensuje to wartka i szybka akcja. Grę polecam jednak wszystkim tym, którzy chcą dobrze ulokować swoje pieniądze i ciekawie spędzić trochę czasu przed telewizorem.





Między bajki należy włożyć teorię, że ucieczka nie przystoi prawdziwemu mężczyźnie. Przystoi, zwłaszcza gdy ma się taki motor

www.acclaim.com/games/headhunter/index.html



Na stronie znajdziesz podstawowe informacje o grze, relacje prasy, trochę grafiki. Całość prezentuje się nieźle

Headhunter — **5**

Akcja / Sega / Sony

Cena: 199 zł

PC · GBC · GBA
Multi: ✗ · PSX · PS2 · DC

Wymagania sprzętowe:
Dual Shock 2, Memory Card 8MB

Grafika 5- | Dźwięk 5 | Frajda 5

\+ Klimat bardzo podobny do METAL GEAR SOLID, wspaniała grafika i wciągająca akcja

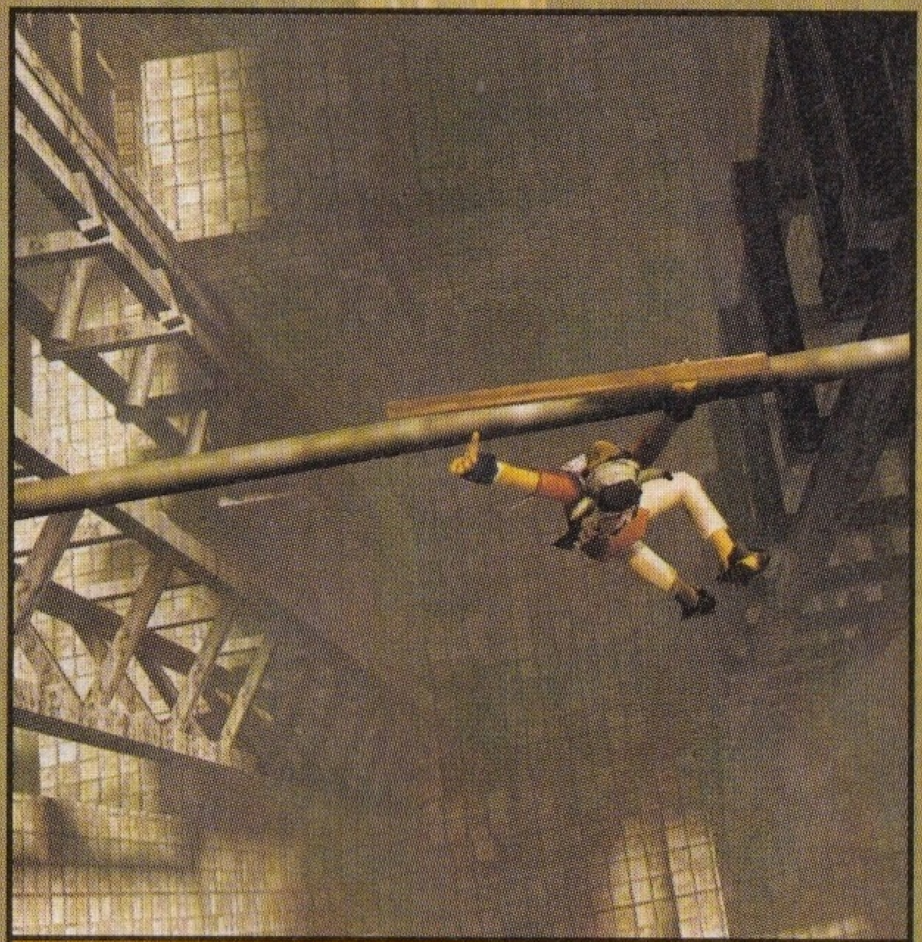
– 15 godzin zabawy to o wiele za mało, zwłaszcza że gra do najtańszych nie należy

HEADHUNTER jest pozycją obowiązkową dla zwolenników teorii spisku, powinna dostarczyć ci wiele mocnych wrażeń

Tekst: Dawid Muszyński

ICO

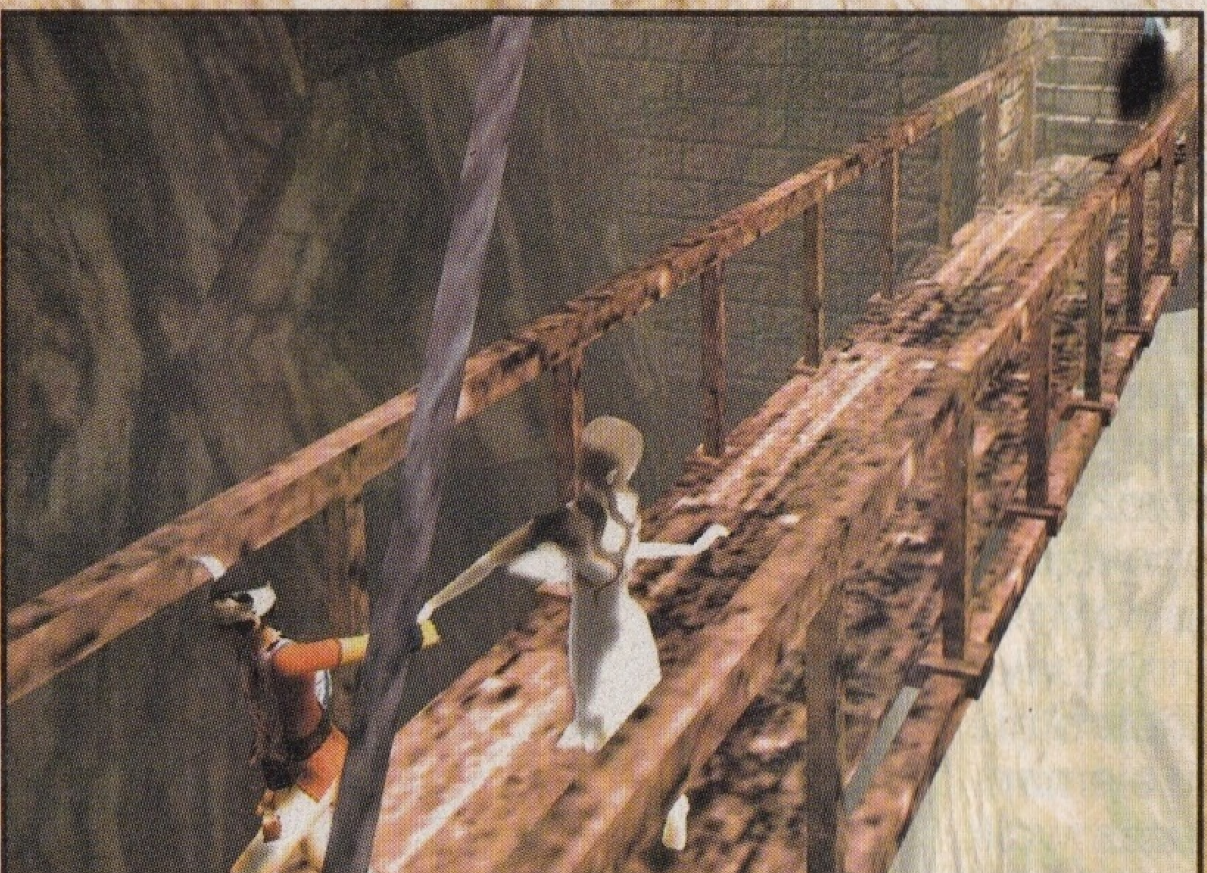
Tak niewielka i prosta, a zarazem tak ogromna i wciągająca. Zapamiętaj dobrze ten tytuł!



Doskonałe krajobrazy, otwarte przestrzenie. Klimat jest naprawdę niepowtarzalny...



Tutaj nie ma innej drogi. Wiele niekonwencjonalnych zagadek to normalka!



Musisz ją chronić za wszelką cenę! Nie wiesz, dlaczego, ale horda cieni chce ją schwytać...



Przez cały czas musisz myśleć, analizować i dokładnie się rozglądać. Pamiętaj też o swojej towarzyszce...

Ostatnio na rynku elektronicznej rozrywki zaobserwować można zatrzęsienie dobrych gier! Zastanawiałeś się kiedyś nad tym, że tak naprawdę gry innowacyjne to wyjątkowa rzadkość? Zdarzają się perełki, ale nie ma już teoretycznie tytułów, w których podczas rozgrywki co chwila odkrywałbyś coś nowego. Kiedyś PAC-MAN czy DEFENDER były grami innowacyjnymi, ale zasób pomysłów musi się pewnego dnia wyczerpać. Istnieją jeszcze na szczęście na świecie ludzie dzierżący wór pełen świeżych, znakomitych i niekonwencjonalnych koncepcji na grę. I ujawniają je co jakiś czas.

Tu wcielasz się w rolę dwunastoletniego chłopca o imieniu Ico. Zostałeś wygnany ze swojej wioski i zamknięty w gigantycznym zamku na odludziu. Dlaczego? Dla twojego dobra. Urodziłeś się z rogami. Nie ma się z czego śmiać. Mieszkańcy wioski, w której się wychowywałeś, byli przerażeni. Rogi z czasem rosły coraz większe i właśnie zdecydowano, że nie będziesz już dłużej tolerowany. Dla pewności zamknięto cię jeszcze w małym sarkofagu.

Historia rozpoczyna się w chwili, gdy twój sarkofag przewraca się i wyrzuca cię na zimną posadzkę wielkiej komnaty. Dookoła cisza. Nie ma nikogo, słychać tylko powiew wiatru. Wstajesz i niepewnie się rozglądasz. Słychać przeraźliwe echo twoich kroków i urywany oddech. Ciarki przechodzą po plecach, a ty – graczu – wciskasz się w fotel i chłoniesz niesamowity klimat.

ICO to znakomite połączenie łamigłówki i gry action-adventure. Twoim głównym celem jest wydostanie się z posępnego zamczyska. Sprawa się komplikuje, gdy po krótkim czasie znajdujesz uwięzioną w klatce dziewczynkę o imieniu Yorda. **Od tego momentu rozpoczyna się prawdziwa przygoda. Biegnąc z komnaty do komnaty i trzymając ją za rękę, nie możesz pozwolić, by cokolwiek jej się stało.** Każde kolejne pomieszczenie to nowa zagadka, którą rozwiązujesz (nierzadko z pomocą swojej towarzyszki). Dodać trzeba, że zagadki są wyjątkowo logiczne i czasami wystarczy się nieco rozejrzeć, aby pomyślnie je rozwiązać! Musisz się też opędzać od specyficznych potworów, chcących – nie wiedząc czemu – porwać Yordę.

Grafika i animacja to istne arcydzieło. Każdy najdrobniejszy element dopracowany jest do granic możliwości. Wszystko wygląda i porusza się, jakby było prawdziwe. Firany w oknach nerwowo falują pod wpływem wiatru, słońce świeci, oślepiając, a animacja postaci jest jedną z najdoskonalszych, jakie było mi dane podziwiać. Trzeba dodać, że w grze nie wykorzystano w ogóle techniki motion-capture, a poziomy nie są zaprojektowane przez architektów, tylko przez samych autorów gry. Każdy kolejny kawałek zamku idealnie pasuje do poprzedniego. **Gdy wychodzisz na zewnątrz i zerkasz z mostu za siebie, w oddali widać dokładnie te pomieszczenia, w których już byłeś lub za chwilę je odwiedzisz!** Dodatkiem do tego wszystkiego jest kompletny brak muzyki. Atmosfera sprawia, że ciarki przechodzą ci po plecach!

Mówiąc, że ICO to dobra gra, bardzo bym skłamał. Jest to gra doskonała! Nie znam nikogo, kto po dłuższej sesji chciałby odejść od konsoli. Polecam ten tytuł każdemu, kto lubi zrelaksować się przed telewizorem i liczy na produkt ze oryginalnymi pomysłami...

http://www.scea.com/games/categories/actionadvent/ico/



Bardzo ładnie zrobiona strona, całkowicie we Flashu. Klimatem przypomina samą grę. Nieco informacji i zdjęć z gry

Ico — 6

Action-Adventure / Sony

Cena: 229 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Memory Card, Dual Shock 2

Grafika 5+ Dźwięk 5+ Frajda 6

\+ Wspaniały, niepowtarzalny i idealnie dobrany klimat. Olśniewająca grafika i efekty dźwiękowe

– Może potwory mogłyby pojawiać się rzadziej? Na szczęście to bardzo nie przeszkadza!

W prostocie drzemie piękno. ICO jest na to doskonałym przykładem. Ten tytuł nie tylko ja zapamiętam na zawsze!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Nie przepadam za serialami, jednak w kilka godzin po uruchomieniu FINAL FANTASY X całkowicie zapomniałem, iż to kolejna gra o ratowaniu świata

FINAL FANTASY X





Morska odmiana słonia – najdłuższa trąba na świecie

Pogrążyłem się w krainie Spira, która od tysiąca lat jest nękana przez arcydestrukcyjną istotę, zwaną Sin, okrytą wielkim całunem tajemnicy. Legendy mówią, iż to lenistwo i pycha doprowadziły świat do sytuacji nieustającego terroru. Ludzie zbudowali niegdyś ogromne maszyny, które wykonywały za nich wszystkie niezbędne prace. **Jedynym zajęciem mieszkańców była nieustanna zabawa. Życie było słodkie... zbyt słodkie, by mogło tak trwać w nieskończoność.** Pamiętnego dnia mistrzostw gry Blitzball nieznana nikomu istota zaatakowała miasto Zanarkand i na wieki pogrążyła świat w strachu. Maszyny zostały zniszczone, a życie stało się niewyobrażalnie ciężkie i przytłaczające. Żadna broń nie wyrządzała krzywdy Sinowi. Dopiero w religii Yevon ludzie odnaleźli nadzieję. Ochotnicy, zwani Summonerami, po odbyciu długiej i niebezpiecznej pielgrzymki, byli w stanie pokonać potwora. Radość jednak nigdy nie trwała zbyt długo, ponieważ Sin po każdej klęsce odradzał się niczym Feniks z popiołów. Wydawałoby się, iż los ludzi został przesądzony...

FFX – jak wszystkie poprzednie części – jest doskonałym połączeniem gry przygodowej z rasowym RPG. Fabuła została skonstruowana tak, by przykuć gracza do konsoli na długo. **Z minuty na minutę nabiera się coraz większej ochoty, by wytrwać w wędrówce i znaleźć jakiś sposób na uratowanie nieznanego ci świata.** Gra, jak filmy Hitchcocka, rozpoczyna się od kataklizmu na miarę trzęsienia ziemi, a dalej napięcie powoli rośnie, aż do punktu kulminacyjnego. Rozumiem, że z pewnością nie każdy przepada za tego typu opowieściami, jednak moim zdaniem autorzy trafili w dziesiątkę. Fabuła jest niezwykle spójna i przez cały czas nie opuszczało mnie wrażenie, że mam bezpośredni wpływ na losy krainy Spira, że nowi przyjaciele liczą na moją pomoc.

System walki FFX – chociaż praktycznie pozostał taki sam jak w poprzednich częściach – sprawdza się w swojej roli. Pole bitwy oglądasz z wielu inteligentnych kamer, które bez przerwy poruszają się, nadając rozgrywanym potyczkom bardzo dużo dynamizmu. Cięcia, piruety, uniki, riposty, zaklęcia, przywołania, ciosy specjalne, po prostu wszystko wygląda nadzwyczajnie. Walki rozgrywane są na spokojnie, nie ma żadnego pośpiechu – wymagają uwagi, odrobiny pomyślunku i, co najważniejsze, niejednokrotnie są zaskakujące. Jedynym elementem zręcznościowym podczas walk są minigry towarzyszące każdej technice specjalnej. Wykonanie w określonym czasie pojawiających się na ekranie kombosów, trafienie celownikiem w środek paska energii czy zatrzymanie kręcącego się

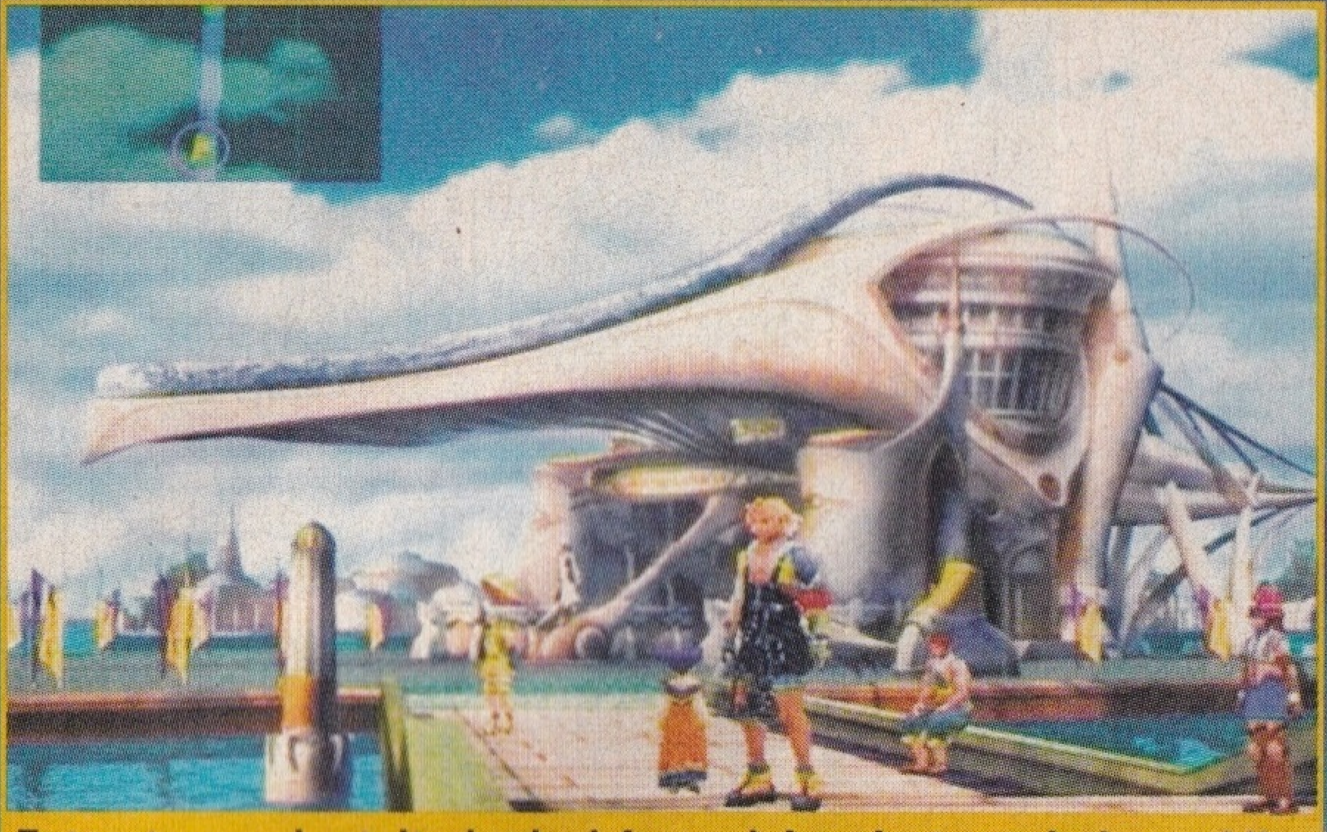




Teraz Yuna pokaże, na co ją stać. Czyżby znowu chciała przywołać waleczne Aeony? Hmmm...



I co teraz? Skrzynie już przetrząsnąłem, czas wypytać mieszkańców o dalszą drogę



Futurystyczne kształty budynków nadają miastu wyjątkowy klimat. Oby tylko zaraz nie odleciał :)



Pomysły archtektoniczne autorów wydają się nie mieć granic. Ciekawe, jak się spisał dekorator wnętrz?



Przed tobą kolejna świątynia pełna tajemnic. Tym razem nie opuszczę Yuny nawet na moment



Osobisty ochroniarz Yuny. Lepiej uważaj...





Jednorękiego Bandyty w odpowiedniej pozycji – wszystko to wymaga refleksu i percyzji działania.

Elementy RPG zostały bardzo rozbudowane. Oprócz klasycznych statystyk typu: siła, zręczność, uniki, magia itp., znajdziesz dwie kasty magicznych zaklęć, specjalne zdolności i szeroki wachlarz przedmiotów. Duża ich część dopiero w pewnych kombinacjach staje się naprawdę śmiertelna. Bardzo podobało mi się, iż sukcesy na polu bitwy zależą od poczynań całej drużyny, a nie jednego doskonałego zawodnika.

FFX nie mogła obejść się bez motywu sfery, który od dawna towarzyszy całej serii. Tym razem sieć sfer tworzy siatkę możliwości rozwoju poszczególnych postaci. Każdy zdobyty poziom doświadczenia umożliwia wykonanie jednego ruchu po sieci sfer. Będąc w pobliżu sfer możesz aktywować ich moce. Początkowo system wydaje się mocno uproszczony, ponieważ na swej drodze doświadczenia nie masz zbyt dużego wyboru. Jednak w dalszych etapach natkniesz się na liczne skrzyżowania – będziesz musiał decydować, w którą stronę się udać. Czy najpierw zdobyć moc przyspieszania drużyny, czy też spowalniania wroga, a może zdolność usypiania przeciwników byłaby lepsza? Możliwości jest bez liku, dzięki czemu gra się nie nudzi.

Najbardziej lubię serię FINAL FANTASY za możliwość sprawdzenia swoich umiejętności rozwiązywania zagadek i wykonywania dodatkowych zadań. **Oczywiście można ukończyć FFX bez zbytniego kombinowania, jednak satysfakcja z odkrycia sekretnych komnat, potężnych artefaktów czy ukrytych animacji jest ogromna.** Nie sztuka uratować świat, ale zrobić to w pięknym stylu: dopiero to zasługuje na prawdziwe uznanie. Fani poprzednich części sagi odnajdą w FFX wiele motywów sięgających korzeni tej gry, co sprawia ogromnie miłe wrażenie. Czasami wystarczy usłyszeć fragment melodii, by myślami cofnąć się do starszych odsłon FF.

FFX bardzo przypomina mi interaktywny film, w którym bierzesz czynny udział. Animacje zawarte w grze są przepiękne, trójwymiarowy engine zachwyca, kunszt efektów graficznych jest zniewalający, a mangowy klimat czyni grę niepowtarzalną. Naprawdę trzeba się mocno kontrolować, żeby nie złapać się na tym, iż z otwartą buzią siedzisz przed ekranem, podziwiając pracę animatorów i grafików. **Efekty dźwiękowe również są najwyższych lotów – warto uruchomić grę w systemie Surround, dopiero wtedy możesz całkowicie zanurzyć się w świecie Spira.**

Dość łatwo spostrzec, iż jestem wiernym fanem serii FF. Nowa odsłona sagi spełniła wszystkie moje oczekiwania, ba, nawet je przerosła. Naprawdę cieszę się, iż jedenasta część jest już w drodze. FFX to gra zarówno dla świeżo upieczonych graczy, jak i oldschoolowych wyjadaczy. Dla mnie to prawdziwy kamień milowy w historii gier. Jeśli jeszcze nie miałeś styczności z sagą FINAL FANTASY, to masz wspaniałą okazję, by odbyć niesamowitą podróż w krainę fantazji.

http://www.squaresoft.com/playonline/FFX/



Ładnie wykonana strona, zawierająca szereg próbek z gry: dźwięki, grafiki, animacje, opisy wybranych elementów, wywiady...

Final Fantasy X

6-

RPG / SquareSoft / Sony

Cena: 229 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wykorzystuje:
Dual Shock 2. Memory Card

Grafika **6** Dźwięk **5+** Frajda **6**

\+ Bogata fabuła, liczne zadania, piękna oprawa graficzna, sprawdzony system walki

– Nie stwierdzono takowych. A tak naprawdę, to istny pożeracz czasu

FFX po raz kolejny spełniło oczekiwania fanów sagi. Doskonałe wykonanie, wyborna fabuła – kamień milowy gier RPG

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

Wywiad z wampirem? Na pewno nie tutaj!

Vampire Night



Cała masa krwiożerczych potworów, które za wszelką cenę chcą cię dopaść. Ciężkie jest życie bohatera gry komputerowej, ale jakoś trzeba sobie radzić...

Jest rok 2006. Z ponad trzechwiecznego snu zbudził się właśnie najstraszliwszy z wampirów. I nie mowa tu o Draculi. Tym śpiochem jest The Immortal One – Wielki Nieśmiertelny. Stwierdził, jak każde stworzenie po tak długiej drzemce, że musi coś przekąsić. Od tego momentu zaczyna się masakra! Powołał do życia całe hordy wampirów i ruszył na żer (ja też jestem niebezpieczny, jak mi kiszki marsza grają). Cała wioska wpadła w panikę. Jatce nie było końca. Dużo krwi, wszędzie porozrzucane wnętrzności i powiększająca się armia bezwzględnych wampirów. Pomocy!

Na ratunek biednym ludziom wyrusza dwójka przyjaciół – Michael i Albert. Dzierżąc w dłoniach pistolety dużego kalibru, postanawiają rozprawić się z siejącą spustoszenie szumowiną z piekła rodem. Trzeba zaznaczyć, że podobnie jak większość gier wykorzystujących najbardziej prymitywne instynkty, tak i VAMPIRE NIGHT nie posiada głębokiego wątku fabularnego czy epickiej oprawy. Standardowa, ale bardzo przyzwoita dawka strzelania z dużą ilością juchy to główne zalety gry i jedynie pod tym kątem trzeba oceniać jej wartość.

Ocena w takim przypadku jest wyjątkowo wysoka. Dzieło zespołu, odpowiedzialnego choćby za serię HOUSE OF THE DEAD, z miejsca skazane jest na sukces. Pomimo dość liniowej akcji nie będziesz się przy konsoli nudził nawet przez chwilę. Jesteś w jeszcze lepszej sytuacji, jeśli posiadasz GunCon2 – specjalny pistolet wyprodukowany przez Namco. Niestety, standardowym gamepadem – podobnie jak w przypadku każdej „strzelanki" tego typu – nie daje się grać komfortowo. A szkoda!

Cała akcja podzielona jest na sześć rozdziałów, wypchanych po brzegi wampirami proszącymi się wręcz o eksterminację. Na końcu każdego z rozdziałów czeka na ciebie potwora nieco większych rozmiarów – mocarny boss, niedający się już tak łatwo wykończyć. W tym momencie trzeba przyznać, że VAMPIRE NIGHT to niemałe wyzwanie dla twojego refleksu i cierpliwości.

Wrogów jest wielu i czasami bardzo trudno zapanować nad spustem. Dodatkowo trzeba jeszcze bronić ocalałych mieszkańców wioski! Na najniższym poziomie grę można przejść w ciągu trzech godzin, czyli podczas jednej krótkiej sesji przy konsoli. Poziom trudności jest na szczęście regulowany. Można ustawić liczbę kredytów, długość paska zdrowia i wytrzymałość potworów.

Do gry dorzucono, oprócz trybu fabularnego i treningowego, tzw. SPECIAL MODE, polegający między innymi na wykonywaniu odpowiednich zadań. Cały czas strzelasz do wampirów, a przy okazji musisz znaleźć jakiś przedmiot lub ocalić konkretną osobę. W zamian za to dostajesz nowe rodzaje broni, kupowane w specjalnym sklepie.

Podczas gry zachwyca wyjątkowa grywalność i doskonała, jak na prostą strzelaninę, grafika i animacja postaci. Nie nudzi też przechodzenie gry kilka razy, ponieważ zawsze można obrać kilka dróg, odnaleźć przejście na skróty czy zabawić się w totalną demolkę, zbierając przy okazji wszystkie możliwe bonusy.

VAMPIRE NIGHT to doskonała gra, gdy masz po prostu ochotę się wyżyć. Bezstresowo oddasz się przyjemności naciskania spustu i zapomnisz o otaczającym cię świecie. Polecam wszystkim, którzy mają na wyposażeniu pistolet, i nie tylko... Jak zobaczysz tę grę, od razu pobiegniesz do sklepu sprawić sobie taką „pukawkę"...

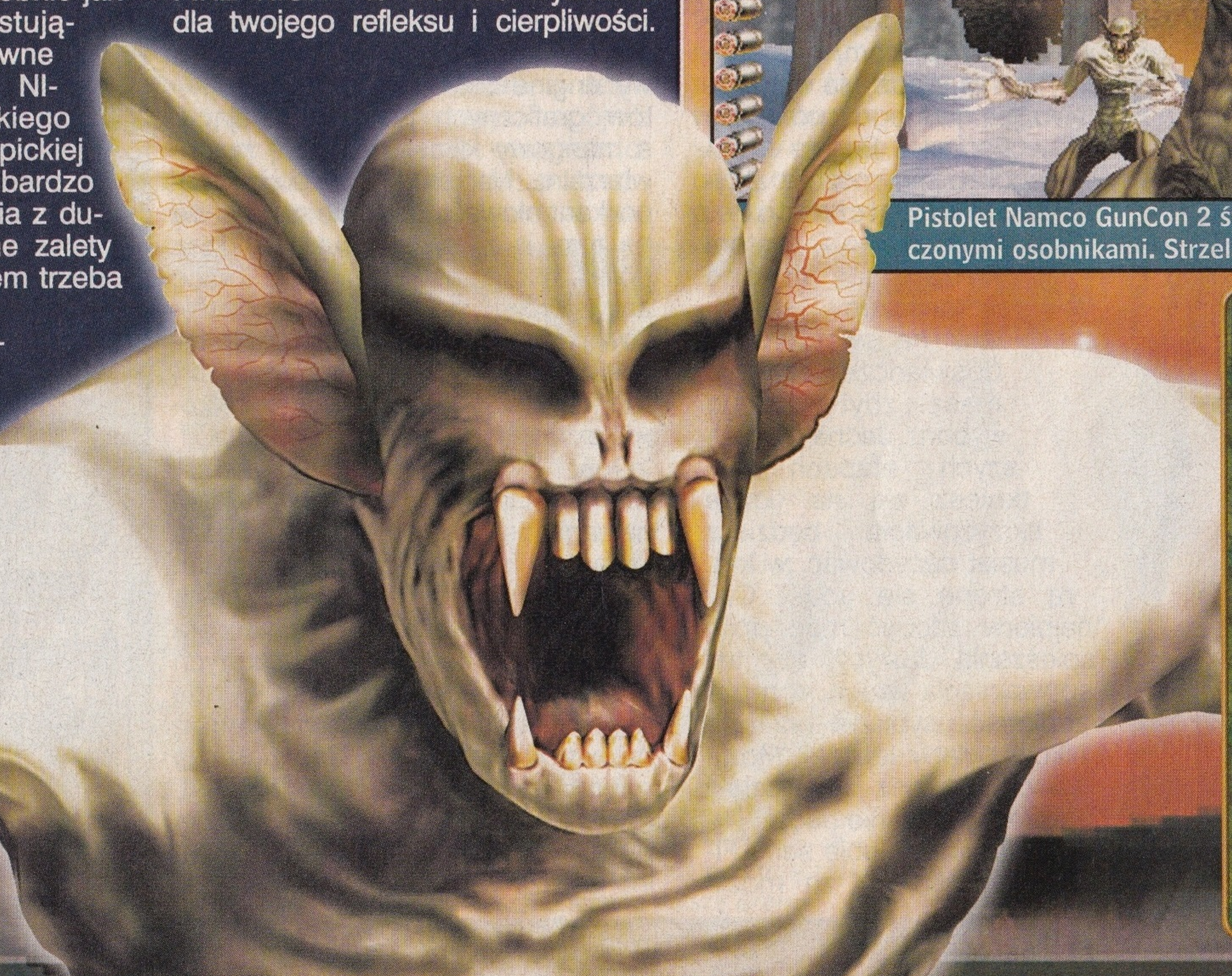
http://www.namco.com



Tu znajdziesz odnośnik do strony NOCY WAMPIRA. Całość jest świetnie wykonana graficznie i zawiera sporo informacji



Pistolet Namco GunCon 2 świetnie sobie radzi z takimi rozwścieczonymi osobnikami. Strzelaj, strzelaj, strzelaj... bo cię dopadną!!



Vampire Night 4+

Strzelanina / Namco / Sony

Cena: 229 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Memory Card, Dual Shock 2, pistolet Namco GunCon 2

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 5

(+) Wyjątkowo duża grywalność. Autorzy HOUSE OF THE DEAD to klasa sama w sobie!

(–) Dialogi są po prostu żałosne i nawet początkujący scenarzysta skleciłby coś lepszego!

Masz pistolet? Przeszedłeś wszystkie tego typu gry? No to nie czekaj dłużej. VAMPIRE NIGHT to propozycja dla ciebie!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

KONKURS

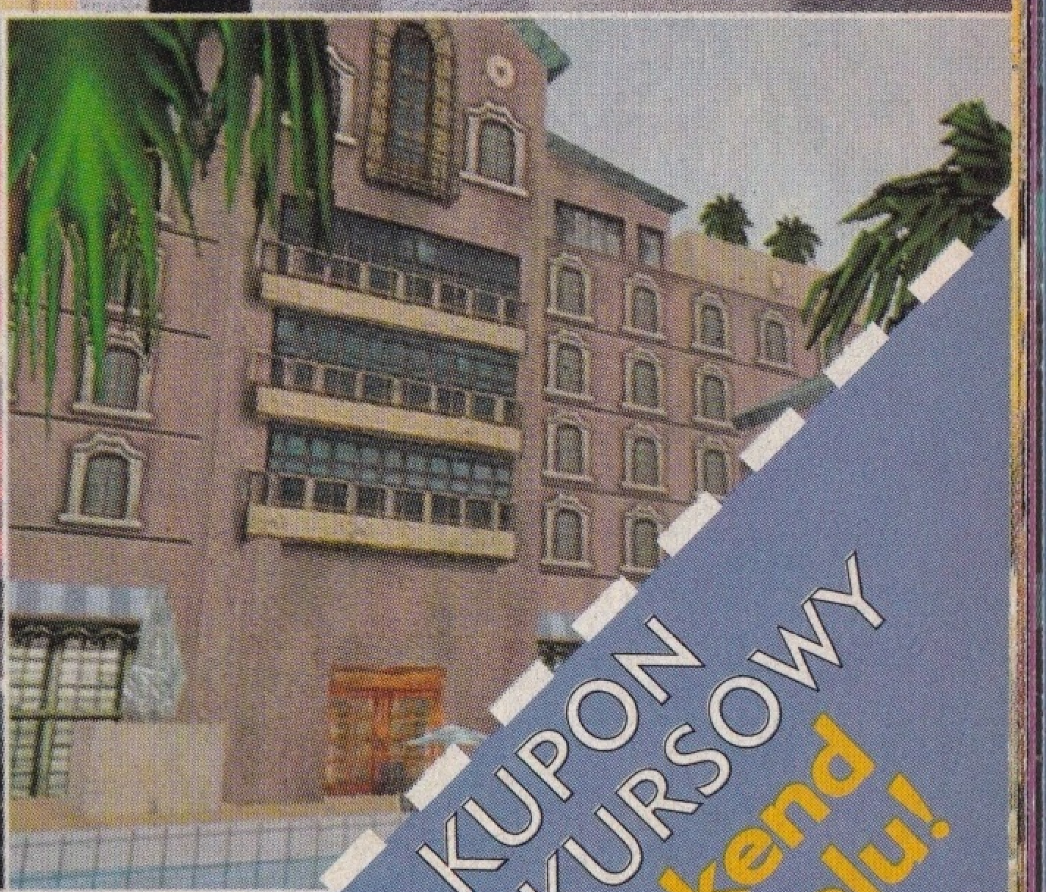
HOTEL GIGANT



Czy marzyłeś kiedyś o spędzeniu weekendu w luksusowym hotelu? Teraz to życzenie może się spełnić! Narysuj tylko pracę pt. „Weekend moich marzeń”. Prześlij ją do 15 lipca na adres: Redakcja CLICK!, skrytka pocztowa 333, 04-026 Warszawa (prosimy podać telefon kontaktowy, bo tylko tą drogą skontaktujemy się ze zwycięzcą!).
Najlepsza plastycznie pracę nagrodzimy szalonym weekendem na Mazurach w hotelu Gołębiewski (pobyt dla 2 osób)! Na pozostałych uczestników czeka 10 gier HOTEL GIANT.
Życzymy dobrej zabawy i powodzenia...

Wygraj weekend w luksusowym hotelu!





KUPON KONKURSOWY
weekend w hotelu!

Oto druga i ostatnia część poradnika do HEROES OF MIGHT & MAGIC IV. Mamy nadzieję, że z naszą pomocą uda wam się przejść tę grę bez większych problemów

HEROES IV™ of MIGHT AND MAGIC® cz. II

Miasta

Przedstawiamy drugą i ostatnią część poradnika do tej interesującej gry. Tym razem zastosowaliśmy już polskie nazewnictwo, gdyż rodzima wersja programu znajduje się od prawie miesiąca w sprzedaży. Pamiętajcie jednak, że z uwagi na sporą komplikację HoM&M IV ten poradnik może wam tylko pomóc, ale nie przekazuje wszystkich koniecznych informacji. Dlatego doradzamy zajrzenie do instrukcji!





ŻYCIE

1 Na pierwszym poziomie możesz zbudować Gildię Giermków i Strzelnicę. Giermkowie potrafią ogłuszyć wroga, ale są wolni i dość słabi, natomiast Kusznicy dysponują unikalną zdolnością ataku na dystans, który niezależnie od odległości jest stuprocentowo skuteczny.

2 Na poziomie drugim wybierasz pomiędzy budową Strażnicy i Fabryki Balist. W tej pierwszej powstają Pikinierzy i to właśnie ich radzę wybrać. Przede wszystkim dlatego, że dysponują możliwością ataku, na który przeciwnik nie może odpowiedzieć kontratakiem.

3 Na poziomie trzecim mogą powstać Koszary zatrudniające Paladynów lub Klasztor, gdzie rekrutuje się Mnichów. Jeśli wybrałeś na drugim poziomie tworzenie Pikinierów, to znacznie lepiej w tej chwili skorzystać z pomocy Mnichów. Ich mocny atak na odległość to niewątpliwa zaleta, jednak w porównaniu z trzeciopoziomowymi Cyklopami z zamku Siły są oni i tak żałośnie słabi.

4 Na poziomie czwartym wybierasz pomiędzy budową Bractwa Rycerskiego (Czempioni) i Ołtarza Światła (Aniołowie). Tu wybór może być tylko jeden: Aniołowie. To naprawdę znakomite jednostki: błyskawicznie poruszają się po mapie strategicznej, szybko wchodzą do walki, latają, a w dodatku potrafią wskrzesić sprzymierzeńców.

Zamek Życia daje ci bardzo ciekawe możliwości budowy gmachów wspomagających. Przede wszystkim warto zwrócić uwagę na Seminarium (bohater nauczy się tam czterech dodatkowych zdolności, a jeśli masz kilka miast, to te zdolności mogą być w każdym inne) oraz Stajnie (zapewniają przez tydzień premię do szybkości).

NATURA

1 Na pierwszym poziomie powstają w tym zamku bardzo przydatne Rusałki (słabiutkie, ale szybkie; atakują bez możliwości kontrataku ze strony wroga), a także potrafiące przeprowadzić podwójny atak Wilki.

2 Na drugim poziomie możesz wybudować Tygrysią Jamę lub Domek na Drzewie. Znacznie lepiej mieć w armii Elfy, gdyż Tygrysy czy inne stwory pierwszej linii będzie mógł przywołać zaklęciami twój bohater. A Elfy stojące sobie spokojnie z tyłu armii mogą poszatkować wroga ze swoich dwukrotnie strzelających łuków. Z ręką na sercu mogę powiedzieć, że Elfy wygrały dla mnie wiele trudnych bitew.

3 Na trzecim poziomie może powstać Polana Jednorożców lub Gryfie Skały. Zarówno Jednorożce, jak i Gryfy to bardzo przydatne stworzenia i szkoda, że trzeba wybierać pomiędzy nimi. Zaletą Gryfów jest możliwość nieskończonego kontratakowania i latanie, a Jednorożce potrafią oślepić wroga i szybko poruszają się na polu bitwy. Jednak z tych dwóch możliwości wybieram silniejsze i odporniejsze Gryfy...

4 Na czwartym poziomie możesz zbudować Stos, gdzie rodzą się Feniksy lub Magiczny Las, w którym powstają Baśniowe Smoki. Te drugie stworzenia posiadają zdolność rzucania bardzo mocnych czarów (błyskawica), a z kolei Feniksy są szybkie i potrafią ziać nawet na dwóch przeciwników naraz.

Budynki pomocnicze w zamku Natury to Święty Gaj, Tęcza i Portal Istot. Na uwagę zasługuje tylko ten trzeci. W rzeczywistości jest to kolejna budowla rekrutacyjna, w której możesz powołać nie tylko wszystkie rodzaje Żywiołaków, ale nawet potężne Modliszki. Polecam tu przede wszystkim powoływanie Żywiołaków Wody. Ich magiczny atak lodem jest całkiem mocny, a tempo przyrostu zadowalające. Jeśli masz bohatera, który rozwinął zdolność Przyzywania, to postaraj się, żeby przyzywał codziennie również właśnie te Żywiołaki.



CHAOS

1 Na pierwszym poziomie możesz powoływać Bandytów oraz Orków. Obie te jednostki nie są specjalnie skuteczne. Bandyci walczą wręcz, natomiast Orki rzucają toporami. Zadawane przez nich ciosy silne są tylko z najbliższej odległości, więc Orki powinny zwykle stosować na początku tury opcję czekania i liczyć, aż przeciwnik nieopatrznie zbliży się do nich.

2 Na drugim poziomie otrzymujesz do wyboru budowę Labiryntu, w którym rodzą się Minotaury lub Ogrodu Posągów, nawiedzanego przez Meduzy. Obie te jednostki mają swoje plusy. Minotaury potrafią obronić się nawet przed najsilniejszym uderzeniem (i nie otrzymują wtedy żadnych obrażeń), a Meduzy atakują na dystans oraz potrafią zabić kilku wrogów dodatkowo (poza zwykłymi obrażeniami), dzięki specjalnej umiejętności zamieniania w kamień. Chyba radziłbym wybrać Meduzy, chociaż umiejętność odpierania ataków przez Minotaury oznacza, że ponoszą one znacznie mniejsze straty, niż jakiekolwiek inne jednostki pierwszej linii występujące w grze. Za to Meduzy chroniące Zamek na jednej z baszt to siła nie do pogardzenia.

3 Potworami trzeciego poziomu są Zmory powstające w Czarnym Lesie oraz Ifryty rodzące się w Wulkanicznej Szczelinie. I znowu wybór nie jest taki prosty. Zmora – stworzenie podobne do Jednorożca, tyle że czarne – potrafi rzucać na przeciwników zaklęcie paraliżujące strachem. Z kolei Ifryty latają, są szybkie i dodatkowo atakują wrogów za pomocą ognia. Z tych dwóch istot zdecydowanie bardziej do gustu przypadają mi Zmory. Pamiętaj, że armię Zmor możesz podzielić na dwie czy trzy grupy, a wtedy sparaliżujesz strachem dwa lub trzy wrogie oddziały w ciągu trwania pierwszej tury!

4 Na czwartym poziomie decyzja o wyborze kreatury może być tylko jedna: budowa Smoczej Jaskini i powoływanie Czarnych Smoków. Alternatywnie powstające Hydry (w Jeziorze Hydr) mają, co prawda, umiejętność atakowania kilku wrogów naraz, ale Czarne Smoki są bezkonkurencyjne. Ogromna szybkość, całkowita odporność na zaklęcia, gigantyczna liczba Punktów Życia oraz możliwość ziania (przy odpowiednim ustawieniu) na dwóch wrogów naraz czyni z tych istot najsilniejsze jednostki w grze. Dodajmy, że również najdroższe. Osiem tysięcy złota i cztery uncje siarki to jednak cena więcej niż godziwa za potwora, który samotnie potrafi poradzić sobie z całą armią słabszych istot.

Niestety, budynki dodatkowe w mieście Chaosu – Złodziejska Rękawica, Wir Many i Akademia – tylko w minimalnym stopniu mogą wspomóc twoją armię.







ŚMIERĆ

1 Siły Śmierci na pierwszym poziomie dysponują tylko słabymi i wolnymi Szkieletami oraz bardzo szybkimi, latającymi (choć niestety słabymi) Chochlikami. Te drugie są naprawdę przydatne z uwagi na błyskawiczne wchodzenie do walki oraz sporą mobilność.

2 Na drugim poziomie możesz budować Psiarnię lub Kurhan. Wybór pomiędzy Cerberami i Duchami nie jest taki prosty. Duchy są szybkie, mają bardzo wysoki wskaźnik obrony oraz spowalniają wroga. Z kolei Cerbery potrafią atakować nawet trzech przeciwników naraz (jeśli ci wrogowie odpowiednio się ustawią, co niestety nie zdarza się tak często), mają więcej punktów życia i zadają mocniejsze ciosy. W przeciwieństwie do Duchów działają też na nie premie wynikające z wysokiego morale. Pamiętaj, że szkoląc bohatera w magii Śmierci, będziesz mógł sam tworzyć Duchy z zabitych wrogów. Musisz więc zdecydować, czy dołączać je do Duchów powoływanych w miastach, czy też używać razem z Cerberami.

3 Na trzecim poziomie może powstać Dworek lub Wylęgarnia, czyli wybierasz pomiędzy Wampirami i Jadowitymi Pomiotami. I tu decyzja może być tylko jedna: Wampiry. To z całą pewnością najbardziej skuteczne stwory trzeciego poziomu. Kilkanaście wampirów stanowi siłę wręcz nie do przejścia dla średniej wielkości armii (albo chociaż poważnie nadwątlającą jej siły). Wampiry regenerują się przy każdym uderzeniu i następuje w związku z tym automatyczne wskrzeszanie już zabitych jednostek. Czysta rewelacja! Jednak musisz pamiętać, że Wampirów nie może uzdrowić atak na inne martwe oddziały (Szkielety, Duchy itp.), na cele mechaniczne (np. Balisty), a nawet na Gargulce lub Żywiołaki. Jednak w walce z normalnym, żywym przeciwnikiem Wampiry spisują się doskonale, a mieć je za przeciwnika to istne utrapienie.

4 Na czwartym poziomie może zostać zbudowane Cmentarzysko Smoków i Świątynia Przeklętych. Kościane Smoki są całkiem milutkie (spora siła, atak bez możliwości oddania ze strony wroga), ale Diabły zdecydowanie je przewyższają. Przede wszystkim jako jedyne jednostki w grze mają zdolność teleportowania się w dowolny punkt mapy. Oznacza to, że już na początku bitwy wróg może pożegnać się ze swoimi jednostkami strzelającymi. Druga sprawa: Diabły podlegają morale, a więc mogą zaatakować dwa razy na turę. Po trzecie: dysponują odpornością na czary magii Życia i specjalną premią w walce z jednostkami Życia. I wreszcie po czwarte: znają zaklęcie pozwalające wezwać Lodowe Demony (co czasami się przydaje).

Budynki dodatkowe w tym mieście to Nekromatron i Szkieletornia. Pierwszy zwiększa o 10 procent zdolność Nekromancji twych bohaterów, więc jest bardzo przydatny. Z kolei drugi „przerabia" inne istoty na Szkielety oraz Duchy. Może się to przydać, jeśli prowadzisz bohatera mającego duże zdolności Uroku z magii Ładu lub takiego, który przywołuje stworzenia Natury. Wtedy w ten sposób zwerbowane istoty posyłasz do Szkieletorni i zmieniasz w pełnowartościowe dla siebie (bo martwe) jednostki. Szkoda, że Szkieletornia nie jest w stanie tworzyć również Wampirów.

JAKA PROFESJA?

W trakcie rozwoju scenariusza każdy bohater stanie przed koniecznością wyboru zdolności. Co ważne, połączenie tych zdolności spowoduje, że zyska nową profesję. A która z nich jest najciekawsza? Wymienię kilka, moim zdaniem, najbardziej skutecznych połączeń.

Arcymag – powstaje, kiedy bohater połączy wszystkie pięć zdolności czarodziejskich. Otrzymuje wtedy dwudziestoprocentowy bonus do skutków wszystkich zaklęć. Jednak rozwój takiego bohatera jest bardzo skomplikowany. Opłaca się tylko na ogromnych mapach z dużą ilością wrogów (żeby zyskać sporo doświadczenia), kapliczek i ołtarzy rozwijających zdolności oraz miast (aby uczyć się czarów różnych szkół).

Demonolog – powstaje, kiedy bohater połączy zdolności Natury i Śmierci. Dzięki unikalnej zdolności przywoływania demonów taki heros staje się wręcz niesamowicie przydatny na polu bitwy. Bo kiedy jednym zaklęciem możesz w ciągu tury przywołać około stu Chochlików...

Krzyżowiec – powstaje, kiedy bohater połączy zdolności Taktyki i Magii Życia. Ponieważ jego morale nigdy nie schodzi poniżej maksymalnego poziomu, Krzyżowiec będzie mógł zawsze dwukrotnie w ciągu tury zaatakować wroga zaklęciami.

Lord Dowódca – powstaje, kiedy bohater połączy zdolności Taktyki i Szlachectwa. Wszystkie oddziały otrzymują bonus + 2 do morale. Jeżeli bohater ma w dodatku wysoką wartość Dowodzenia (a przy rozwijaniu Taktyki prędzej czy później to osiągnie), to jego wojska prawie zawsze otrzymają premię w postaci dodatkowego ataku.



Marszałek Polny – powstaje, kiedy bohater połączy zdolności Taktyki i Zwiadu. Nie dość, że to są w ogóle znakomite umiejętności (szybkie poruszanie na mapie oraz polu bitwy plus wysokie morale i skuteczność wojsk), to jeszcze wszystkie jednostki Marszałka Polnego otrzymują bonus w wysokości 10 procent do ataku.

Mnich – powstaje, kiedy bohater połączy zdolności magii Ładu i Życia. Ogromna wartość tego bohatera nie wynika ze specjalnych premii, bo te ma akurat nędzne (50% odporności przeciw obrażeniom Chaosu), ale ze specyficznego połączenia pewnych umiejętności. Oto Mnich przed bitwą potrafi zauroczyć wroga, czyli na stronę jego armii przechodzi część nieprzyjaciół. Po bitwie ten bohater wskrzesza do 50% zabitych żołnierzy! Jak więc łatwo sprawdzić, Mnich jest w stanie nawet w wypadku ciężkich walk i braku rezerw utrzymać skład liczbowy armii na zbliżonym poziomie.

Zaklinacz – powstaje, kiedy bohater połączy zdolności magii Ładu i Natury. Dwudziestoprocentowa premia do wszystkich iluzji i przywołań to naprawdę sporo.

Wiadomo, że w armii możesz mieć nawet kilku bohaterów. Jednak z uwagi na kłopoty z uzyskiwaniem punktów doświadczenia dwóch bohaterów to aż nadto na jedną armię. Jak więc połączyć ich możliwości, aby stworzyć zgrany zespół? Oczywiście wszystko zależy od tego, jakie masz do dyspozycji miasta. Pamiętaj o tym, że specjalizacje to nie wszystko. Twoi żołnierze muszą jeszcze dysponować wysokim morale, a kiedy wymieszasz jednostki z różnych miast, z morale będą nici. Dla poszczególnych miast proponowałbym następujące rozwiązania:

Śmierć: Marszałek Polny i Demonolog
Życie: Marszałek Polny i Mnich
Chaos: Marszałek Polny i Czarnoksiężnik
Siła: Generał i druga postać w zależności od tego, jakie magiczne miasta możesz zdobyć na początku trwania misji, aby tylko nie było konfliktu morale. Może to być Złodziej z Chaosu, który potem rozwinie się na przykład w Barda lub w Wieszcza.
Natura: Zaklinacz i Bard, ale jeden z nich powinnien poznać również umiejętności Taktyki, chociaż w ograniczonym stopniu.
Ład: Marszałek Polny i Mnich





Zaklęcia

Czary mają na polu bitwy ogromne znaczenie i jeśli umiejętnie ich używasz, to nawet z pozoru trudne bitwy okażą się jak bułeczka z masłem. Poniżej przedstawię kilkanaście najważniejszych, moim zdaniem, zaklęć pochodzących z poszczególnych szkół magii.

MAGIA CHAOSU

Magia Chaosu dysponuje najpotężniejszymi czarami rażącymi (tzw. „direct damage"), począwszy od Ognistego Pocisku, aż po Implozję czy Dezintegrację.
Chmura Zamętu – dzięki temu jednemu zaklęciu możesz z minimalnymi stratami wygrać nawet w konfrontacji z licznym i silnym wrogiem. Zaklęcie przydaje się zwłaszcza przy zdobywaniu zamków, kiedy najważniejszym zadaniem jest zneutralizowanie jednostek strzelających z wież strażniczych. Dzięki Chmurze Zamętu wyłączasz z walki na jedną turę oddział (lub nawet oddziały wroga).
Grupowe Pierwsze Uderzenie – wszystkie twoje jednostki zyskują zdolność pierwszego uderzenia, w związku z czym kontratakujący wróg uderza już tylko siłą tych oddziałów, jakie zostały mu po twojej napaści (jeśli jakieś zostały).



MAGIA ŚMIERCI

Tu znajdziesz przede wszystkim różne rodzaje klątw. Magię Śmierci uważam za najmniej przydatną ze wszystkich szkół magicznych.

Grupowe Osłabienie – wszyscy wrogowie atakują z mniejszą o 25 procent siłą. Jak znalazł jako zaklęcie „na dzień dobry".
Ożywienie – w zależności od poziomu ożyć mogą Szkielety, Duchy lub Wampiry. Oczywiście te ostatnie są najgroźniejsze i tylko w tym wypadku czar naprawdę może się przydać.
Ofiara – likwidujesz jeden z własnych oddziałów, ale inny w tym momencie odzyskuje punkty życia. Na przykład poświęcasz grupę Szkieletów, by odzyskać Kościane Smoki. Dobre zaklęcie, kiedy walka jest naprawdę ciężka.



MAGIA ŻYCIA

Oto szkoła ucząca przede wszystkim leczenia i błogosławieństw.

Przywołanie Łodzi – to zaklęcie naprawdę przydaje się w czasie rozgrywania scenariuszy na mapach z dużą ilością mórz. Nie musisz wtedy po eksploracji wyspy wracać do łodzi, która cię przywiozła, tylko wzywasz ją zaklęciem. Ogromna oszczędność czasu.
Obrońca – o 50% zwiększa zdolności defensywne jednostek (jeśli wybrały w czasie tury opcję bronienia). Przy zdobywaniu zamków jak znalazł.
Pieśń Pokoju – martwi cię, że wróg ma kilkunastu czy kilkudziesięciu Cyklopów, których nie jesteś w stanie dopaść w pierwszej turze (a to oznacza, że urządzą twoim jednostkom hekatombę, a najprawdopodobniej zabiją bohatera). Nie martw się! Pieśń Pokoju działa tak jak Zamęt z magii Chaosu i powoduje, że wróg na turę staje się bezradny i nie może wykonać żadnej akcji. Rzucasz ten czar na początku każdej tury na najniebezpieczniejszą jednostkę wroga i masz go z głowy.
Grupowe Błogosławieństwo – wszystkie jednostki zadają maksymalne obrażenia. Świetne zaklęcie na początek bitwy.
Grupowy Zapał – wszystkie jednostki zyskują maksymalne morale, co w praktyce oznacza dwa ataki na turę.
Sanktuarium – rzucasz to zaklęcie i przeciwnik staje się bezradny, bo wszystkie twoje jednostki są chronione, póki nie ruszą się lub nie zaatakują. Ale uwaga: mogą wykonać działanie „czekaj", a to pozwala na zastosowanie ciekawych taktyk pod koniec tury.



MAGIA NATURY

Oto szkoła specjalizująca się w przyzwaniach. Samotny mag nagle otacza się Tygrysami, Jednorożcami czy choćby Rusałkami (a w najlepszym wypadku Feniksami!). Dzięki tym przyzwaniom możesz oszczędzić „realne" jednostki i w najbardziej zagrożone miejsca posyłać te, które zostały przyzwane. Rewelacja!

Znajdowanie Drogi – oto sposób na szybkie poruszanie się po mapie strategicznej. Rzuć ten czar na początku tury, a twoja armia będzie się szybko poruszać, pomimo że teren jej nie sprzyja (np. śniegi lub bagna).

Rój Os – oto sposób na wyeliminowanie wroga na jedną turę.

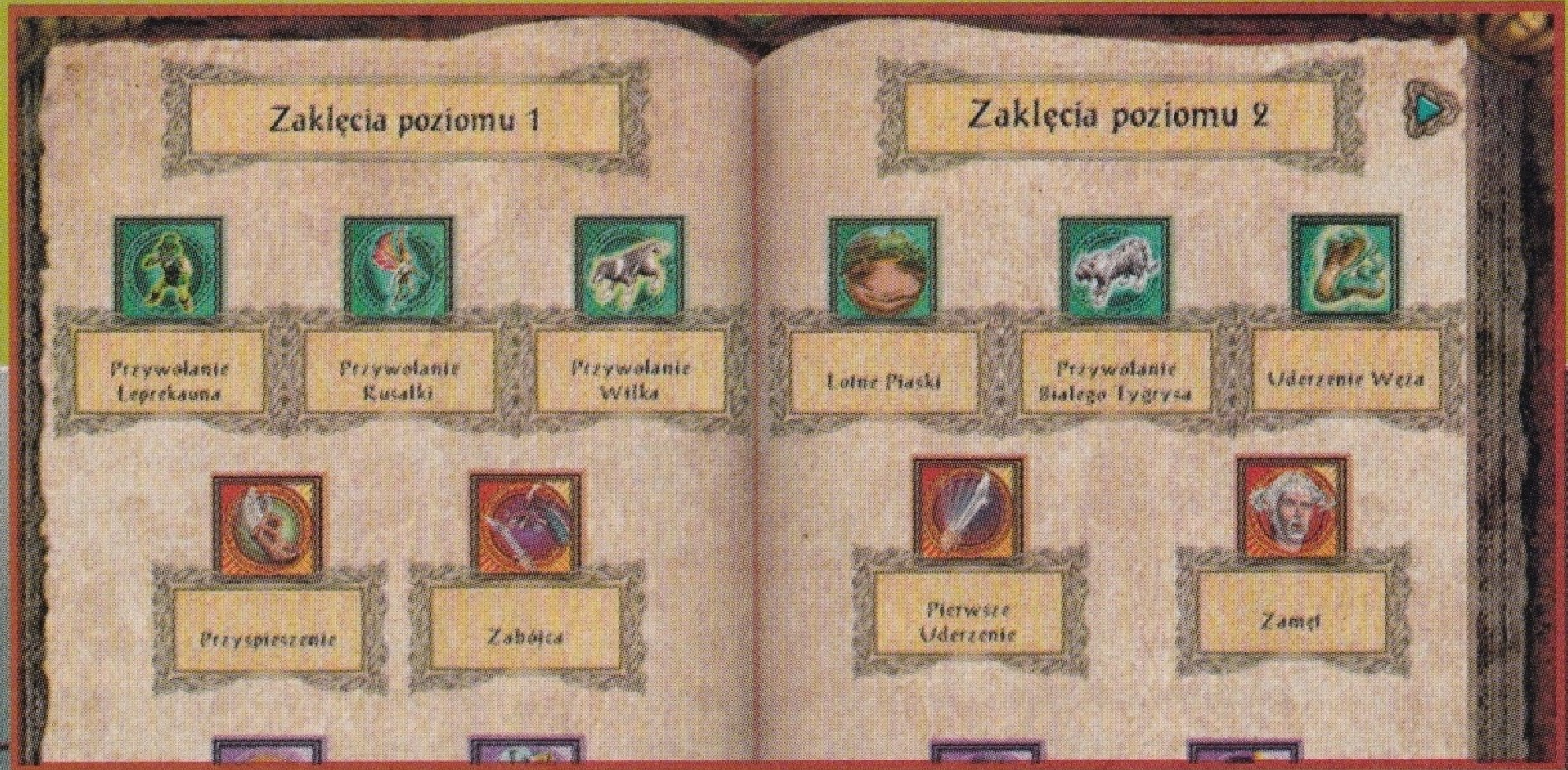
Lotne Piaski – to zaklęcie jest taktycznym cudem. Na początku walki rzucasz je tuż przed wrogiem, aby piaski zagrodziły drogę oddziałom. Te będą w swojej turze starały się je omijać albo ugrzęzną. Zyskujesz sporo czasu np. na ostrzał, a w następnej turze znowu rzucasz Lotne Piaski. Jeśli w armii jest drugi bohater znający zaklęcia przywołań, to w podarowanym w ten sposób czasie tworzy armię przywołanych istot. Dzięki Lotnym Piaskom wygrałem bez strat własnych sporo bitew, które w innym wypadku byłyby bardzo krwawe.

Grupowa Szybkość – to zaklęcie w połączeniu z rozbudowaną zdolnością Taktyka pozwoli twej armii na błyskawiczne poruszanie się po polu walki.

Grupowa Fortuna, Grupowe Uderzenie Węża – dzięki tym dwóm zaklęciom twoje jednostki zyskają maksymalne szczęście i prawo zadania pierwszego uderzenia. Fajne zaklęcia, ale rzadko je stosowałem, bo czas lepiej wykorzystać na przywołania.







MAGIA DEMONOLOGA

Aby poznać zaklęcia przywoływania demonów, musisz mieć bohatera znającego magię Śmierci oraz Natury. Aby rzucać te czary, bohater musi wyszkolić dwie zdolności. Są to magia Natury oraz Demonologia. Na poziomie podstawowym heros przywołuje Chochliki, zaawansowanym – Cerbery, eksperckim – Lodowe Demony, mistrzowskim – Jadowite Pomioty, a na arcymistrzowskim może korzystać z usług Diabłów. Jednak zwróć uwagę na fakt, że program „równa" do najniższej zdolności. To znaczy, że jeśli jesteś arcymistrzem Demonologii i ekspertem magii Natury, to przywołania demonów zatrzymają się na poziomie eksperta. Niezależnie od tego utrudnienia Demonolog jest postacią bardzo potężną, mogącą samotnie mierzyć się z całymi armiami. Kto wie, czy to nie najlepszy bohater z występujących w grze (chociaż wszystko zależy od konkretnej sytuacji i od przeciwników).





MAGIA ŁADU

Oto chyba najciekawsza szkoła magii. Stosowane w niej zaklęcia są morderczo skuteczne w czasie bitwy, zwłaszcza że jedno z najważniejszych, czyli Tworzenie Iluzji, jest dostępne również powoływanym w zamkach Ładu Geniuszom.

Zapomnienie – do końca walki wrogie jednostki zapominają o tym, jak atakować na dystans. Zalety tego czaru poznasz zwłaszcza przy zdobywaniu dobrze bronionych zamków. Świetna sprawa: Cyklopi kłaniają się i schodzą ze sceny :).
Teleportacja – bohater ma maga, który bardzo ci bruździ? Przeteleportuj swą jednostkę w jego pobliże i zginie jeszcze w tej samej turze!
Tworzenie Iluzji, Widmowy Wizerunek – skopiuj najlepszą jednostkę swoją lub wroga i ruszaj nią w bój, aby oszczędzić życie własnym żołnierzom. To pierwsze zaklęcie jest zwłaszcza skuteczne, kiedy rzuca je spora grupa Geniuszy, bo bohaterowie mają zwykle za mało siły, by stworzyć naprawdę groźne kopie.
Portal Miejski – niestety, ten czar stracił swoją moc z trzeciej części gry. Teraz nie wybierasz już miasta, a przenosisz się do najbliższego swojego grodu. Nadal jednak jest to zaklęcie, które bardzo ułatwia poruszanie się i obronę zajętego terytorium przed atakiem szybkiego lub niespodziewanie pojawiającego się wroga.
Szał – wróg ogarnięty Szałem zaatakuje najbliższą jednostkę (i zaklęcie wtedy wygasa). Stosując to zaklęcie, wprowadzasz w szeregi wroga niezłe zamieszanie i nie narażasz własnych jednostek.
Oślepienie – wroga jednostka zostaje „wyłączona" z walki. Jednak uważaj: działanie Oślepienia kończy się, kiedy zaatakujesz tę jednostkę. Ale ten czar jest i tak doskonały, zwłaszcza przy zdobywaniu zamków.
Grupowe Spowolnienie – wrogowie ruszają się tylko z połową standardowej szybkości. Jak znalazł przeciwko mobilnym jednostkom, takim jak Jednorożce, Czempioni itp.
Hipnoza – na trzy tury przejmujesz kontrolę nad oddziałem wroga. No, to już pewna przesada!





Tekst: Jacek „Randall" Piekara

KONIEC

DUNGEON SIEGE

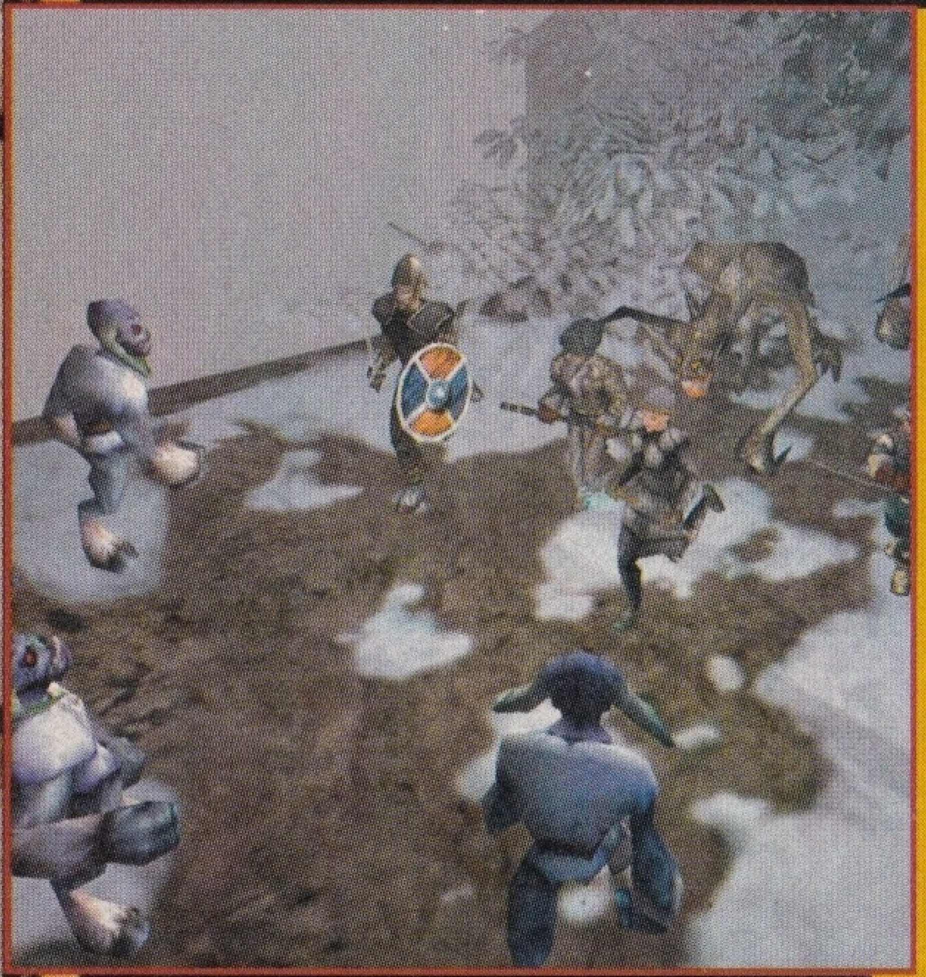
DUNGEON SIEGE to jeden z ciekawszych tytułów, jakie ostatnio się pojawiły. Nasz poradnik przybliży ci grę jeszcze bardziej





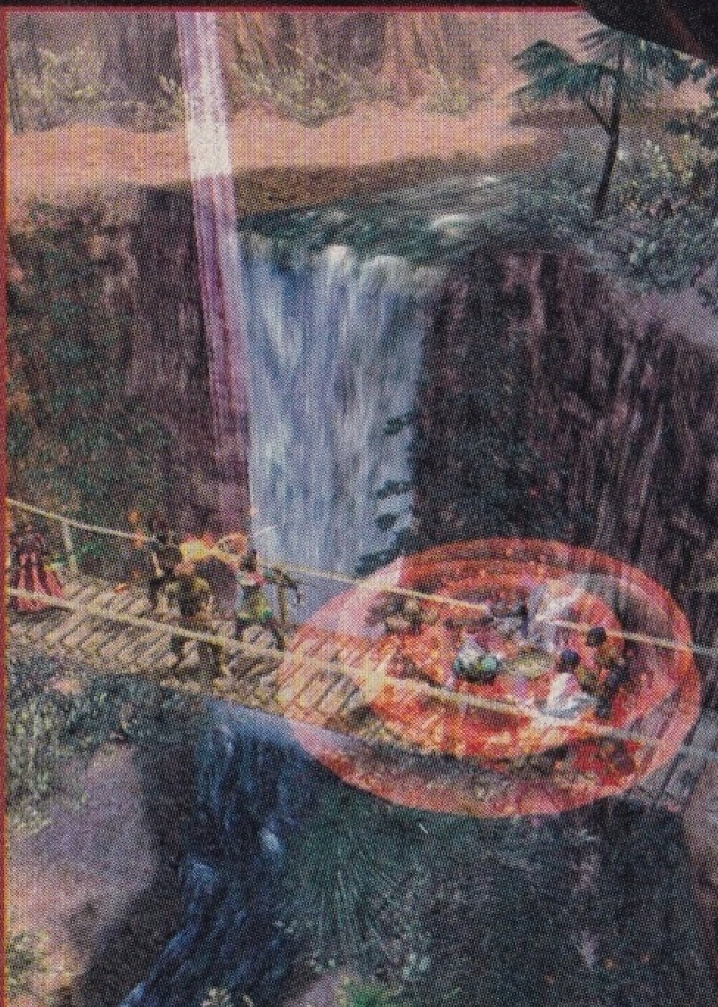
KUPOWANIE PRZEDMIOTÓW

Z pewnością jesteś już znużony klikaniem i przeciąganiem z okienka do okienka przedmiotów, które kupujesz u kupców. Na szczęście istnieje prostszy sposób ich nabywania. Wystarczy trzymać wciśnięty przycisk Ctrl i kliknąć na żądany przedmiot, a pojawi się on w twoim plecaku.



DUSZKI

Z pewnością zauważyłeś, że w lasach kręcą się maleńkie duszki. Z pozoru uprzyjemniają one grę, ale tak naprawdę odgrywają pewną rolę. W pobliżu czerwonych duszków zwiększa się szybkość regeneracji zdrowia, natomiast niebieskie zwiększają tempo odzyskiwania energii magicznej. Niepotwierdzone informacje mówią także o tym, że czasami prowadzą one do ukrytych pomieszczeń lub grup przeciwników.



PRZYZYWANE STWORY

Najpierw porada ogólna, odnosząca się do wszystkich postaci korzystających z magii. Każdy cios przyzwanego potwora, przez grę traktowany jest tak, jakby przyzywająca go postać rzucała zaklęcie z odpowiedniej szkoły magii. W ten sposób można znacznie zwiększyć tempo zdobywania kolejnych poziomów magicznych. Najlepszym stworem, którego przez długi czas może przyzywać mag specjalizujący się w Combat Magic, jest leśny troll (forest troll). To jedyne stworzenie zdolne do regenerowania własnego zdrowia. Z każdym zyskanym poziomem przyzywającej je osoby rośnie liczba jego punktów zdrowia. Kiedy będziesz już mógł przyzwać wraitha, leśny troll będzie miał niemal dwukrotnie więcej punktów życia. Ważną cechą jest także długość przyzywania, która w przypadku trolla jest całkiem dobra. Potrafi on szybko się poruszać, dzięki czemu efektywnie spełnia rolę strażnika. Zadaje także dość duże obrażenia.

MAGOWIE

W grze istnieją dwie szkoły magii: Combat i Nature. Pierwsza skierowana jest głównie na walkę, druga dysponuje zaklęciami pośrednio wpływającymi na wynik bitew, czarami uzdrawiającymi i – w niewielkim stopniu – czarami bojowymi. Strategia zdobywania kolejnych poziomów jest w przypadku obu grup właściwie ta sama. Trzeba rzucać jak najwięcej czarów, przy czym nie powinny to być wyłącznie czary leczące. W przypadku maga specjalizującego się w Combat Magic radzę początkowo korzystać z czaru Fireshot, który jest tani i zadaje dość wysokie obrażenia. Kiedy tylko będziesz mógł korzystać z czaru Explosive Powder, mag natychmiast powinien zacząć go rzucać. Nie dość, że jest to czar obszarowy, to jego skuteczny zasięg przekracza wartość podaną w opisie. Następne zaklęcie to Fire Ring. Ten niezwykle skuteczny czar ma jedną wadę. Jego zasięg wynosi 1, co oznacza, że aby z niego skorzystać, musisz znaleźć się w centrum walki. Trzeba więc liczyć się z tym, że będą musieli wspomagać cię magowie leczący albo napoje przywracające zdrowie. Warto też mieć ekwipunek, który zmniejsza obrażenia fizyczne.

Kiedy twój krąg ognia przestanie być skuteczny, postać będzie posiadała poziom, gdzie dostępne będą silniejsze czary, np. Bomb – wzmocniona wersja Explosive Powder.

Zaklęciami, do których powinien dążyć mag bojowy, są czary Pillar Of Fire lub Cyclone Of Fire, dostępne na 72. i 90. poziomie.

Pamiętaj też o tym, że opłaca się „przesiąść" na czar wyższego poziomu. Gra oblicza doświadczenie, korzystając między innymi z poziomu wykorzystywanego zaklęcia. W późniejszych etapach gry pojawia się wiele przedmiotów, które wymagają siły, a nie tylko inteligencji. Warto z tego powodu podnieść siłę maga, każąc mu walczyć wręcz.







CZARY OCHRONNE

Większość czarów ochronnych, takich jak Magic Armor, ma dość krótki czas trwania. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by czarów takich nie rzucać więcej niż raz. Kiedy przytrzyma się kursor myszki nad którymś z bohaterów, na dole ekranu pojawia się jego opis. Widoczna jest też długość trwania aktualnie rzuconego na niego czaru. W trakcie gry warto korzystać głównie z zaklęć: Mana Chant, Regeneration, Shared Pain, Major Heal i Frigid Armor. Każde z nich ma zastosowanie w konkretnych sytuacjach, warto jednak zauważyć, że Major Heal przywraca najwięcej punktów życia w stosunku do kosztów, natomiast Frigid Amor – choć dodaje tylko 18 punktów do klasy pancerza – umożliwia także zamrożenie wroga na 3 sekundy, co daje ci czas na ucieczkę, wypicie napoju czy po prostu zabicie wroga.



Moją ulubioną taktyką walki, zwłaszcza w miejscach, gdzie przeciwnicy nie dysponują miażdżącą przewagą, jest ustawienie dwóch magów leczniczych za plecami grupy wojowników, w sąsiedztwie maga bojowego. Wojownicy i mag specjalizujący się w Combat Magic atakują przeciwników, natomiast dwaj „lekarze" przywracają zdrowie walczącym. Pierwszy z nich, dysponujący wyższym poziomem, rzuca Major Heal, natomiast drugi korzysta z Healing Winds.

LOKALIZACJA PLIKÓW Z ZAPISANYM STANEM GRY

Pliki z „sejwami" nie są przechowywane w folderze, który tworzy instalator gry. Zamiast tego w „Moich Dokumentach" pojawia się nowy folder zatytułowany „Dungeon Siege". W nim znajdują się owe pliki. Te, które zapisałeś w trakcie gry pojedynczej, mają rozszerzenie „dssave", natomiast pliki z gier dla wielu graczy są zakończone rozszerzeniem „dsparty".

UWAGA NA GRY DLA WIELU GRACZY

W przeciwieństwie do DIABLO II – do którego DUNGEON SIEGE jest często porównywany (chyba niesłusznie) – nie istnieje tu zamknięty Battle.net. Rozgrywki sieciowe odbywają się za pośrednictwem serwera Zone Microsoftu lub też poprzez Internet czy sieć LAN. Kiedy zamierzasz grać za pośrednictwem serwera MS, warto zrobić back-up bohatera. Przekopiuj po prostu plik z zapisanym stanem gry w inne, bezpieczne miejsce. Warto to zrobić, ponieważ czasami w trakcie gry możesz natknąć się na nieuczciwych graczy (korzystających z rozmaitych oszustw i dodatkowych programów), którzy mogą zabrać twoje przedmioty. W takim przypadku back-up stanu gry jest nieoceniony. Zwracaj zwłaszcza uwagę na gry, w których opisie znajduje się informacja, że w razie śmierci na ziemię upadają wszystkie posiadane przez ginącego bohatera przedmioty.

GDZIE JEST FORTECA KROTH?

(gra dla jednego gracza)

To pytanie nurtowało mnie przez sporą część gry. Doszło do tego, że po wyjściu z Kryształowych Jaskiń (Crystal Caverns) cofnąłem się o dwa rozdziały, by upewnić się, że nie ominąłem jakiegoś ważnego przejścia. Na szczęście, jak się później okazało, Forteca Kroth znajdowała się jeszcze daleko przede mną. Będziesz wiedział, że jesteś w jej pobliżu, gdy zetkniesz się z osobnikiem o imieniu Gresh.



ZNALEZIENIE PIRAMID

(gra dla wielu osób)

Jedną z ciekawszych lokacji są piramidy, ukryte pośród bezkresnych przestrzeni pustyni otaczającej Grescal. Poniżej znajduje się opis procedury, która ułatwia odnalezienie starożytnych grobowców.

Na początku musisz stanąć pośrodku Grescal obok znaku z nazwą osady. Następnie należy ustawić się w odpowiednim kierunku – wygląd kompasu we właściwym ustawieniu pokazany jest na zbliżeniu. Możesz też zablokować kompas, by ułatwić sobie odnalezienie grobowców. W tym celu naciśnij klawisz Esc, po czym w menu opcji, w zakładce Input, kliknij na napis Lock camera X-Axis i Lock camera Y-Axis.

Później przejdź do trybu automapy (klawisz Tab). Następnie kliknięciem w prawy górny róg mapy idziesz w stronę piramid.

Droga do piramid zajmuje około 3 minuty, często się też zdarza, że mijasz je po drodze. W takim wypadku po pewnym czasie trafisz na ścianę. Wystarczy wrócić po własnych śladach i dokładniej ustawić kierunek na kompasie. Piramidy prowadzą do dwóch różnych lokacji – pierwsza z nich do Eastern Island, natomiast druga do Volcanic Caverns.





TAJNY POZIOM

(gra dla wielu osób)

W grze znajduje się lokacja, będąca żartem programistów. Przypomina krowi poziom z DIABLO II.

Żeby jednak dostać się do kurczakowego poziomu, potrzebne są trzy przedmioty: nóż, który znajduje się na wyposażeniu każdej rozpoczynającej grę postaci; książka „Trial of Gallus", otrzymywana w grze wieloosobowej po zakończeniu questu z ośmioma kamieniami oraz Fury's Eye, który można znaleźć w obszarze Crystal Caverns w grze dla jednego gracza, w ukrytym minipoziomie ze świątynią. Znajduje się tam wiele płyt, które po położeniu na nich jakiegoś przedmiotu otwierają kolejne drzwi. Za ostatnimi znajduje się skrzynia, w której leży Oko Furii. Mając te trzy przedmioty, musisz znaleźć się w grze dla wielu osób, rozgrywanej na mapie Utraean Peninsula.



Grę rozpocznij w mieście Quillrabe. Bohater musi przejść w kierunku wschodnim na początek wioski w pobliżu sklepu z bronią. Kiedy wyjdziesz z miasteczka, pojawi się napis mówiący, że wkraczasz do Quillrabe Canyons. Idziesz wzdłuż rzeki na północ, aż do ściany blokującej dalszą drogę. Skręcasz na wschód. Dochodzisz do znaku drogowego pokazującego kierunki do Crystwind i Quillrabe. W pobliżu znaku znajduje się legionista. Obok niego na ziemi zobaczysz przełącznik do windy. Naciskasz go, po czym wchodzisz na platformę. Wjeżdżasz na górę i kierujesz się na zachód. Dochodzisz do kolejnego znaku, obok którego jest następna winda. Wjeżdżasz nią wyżej. Idziesz na północny zachód, aż do spotkania przeciwników, wśród których będzie znajdował się Green Drake. Za nim ujrzysz ścianę, która odsunie się na bok pod warunkiem, że masz przy sobie książkę „Trial Of Gallus". Pokonujesz strażników, przechodzisz przez drzwi. Pojawia się napis mówiący, że wszedłeś w obszar nazywany Forgotten Mesa. Kierujesz się na północ. Musisz dostać się na sam szczyt, w czym pomogą ci trzy windy. Na szczycie czekają trzy płyty naciskowe i nieczynny teleporter. Na pierwszej płycie kładziesz Fury's Eye, na drugiej nóż, a na trzeciej „Trial of Gallus". Przedmioty znikną, a ty będziesz mógł skorzystać z teleportera. Platforma zacznie się unosić, po czym po chwili zatrzyma się w powietrzu. Kiedy się obrócisz, zauważysz fragment lądu, od którego dzieli cię jednak przepaść. Nie pozostaje nic innego, jak kliknąć na tym obszarze. Bohaterowie przejdą po niewidzialnym moście. Z miejsca, w którym się znajdujesz, prowadzi na północ ścieżka. Na jej końcu widać budynek, w którym jest kolejna winda. Trzeba nią zjechać na dół. Idziesz jeszcze chwilkę i wkraczasz do tajnego poziomu kurczaków. Każdy z nich nosi imię kogoś, kto pracował nad grą, a ich bossem jest Chris Taylor. Kiedy pokonasz wszystkie kurczaki, otworzą się drzwi. Za nimi znajduje się ostatni przeciwnik, Colonel Norick.

Ten poziom jest naprawdę trudny. Kurczaki mają bardzo dużo punktów życia. Warto jednak wybrać się w to miejsce – znalezione rzeczy są bardzo dobre. Nie zapomnij tylko, że przedmioty otwierające przejście do kurczaków znikają. Warto więc pomanewrować sejwami i zrobić sobie postać, która będzie nosiła konieczne przedmioty. I jeszcze jedno: Colonel Norick upuszcza najlepszą broń strzelecką dostępną w całej grze (chicken guna). Oto jego charakterystyki:

Faster Attack Speed
Two Handed Weapon
Damage: 200-350
Range: 10 Meters
25 STR & DEX Requirement



BOHATEROWIE DO WYNAJĘCIA

(gra dla jednego gracza)

W trakcie całej kampanii przeznaczonej dla jednego gracza zetkniesz się z 16 bohaterami niezależnymi, którzy zaoferują ci swoje usługi. Oto charakterystyki wszystkich tych postaci.

ULORA

Kobieta: Health: 59; Mana: 30; Base Armor: 11; Koszt wynajęcia: 0
Cechy: Siła: 10; Zręczność: 10; Inteligencja: 10
Umiejętności: Melee: 1; Ranged: 1; Nature Magic: 1; Combat Magic: 0

GYORN

Mężczyzna: Health: 78; Mana: 31; Base Armor: 10; Koszt wynajęcia: 0
Cechy: Siła: 11; Zręczność: 10; Inteligencja: 10
Umiejętności: Melee: 2; Ranged: 0; Nature Magic: 0; Combat Magic: 0

ZED

Mężczyzna: Health: 68; Mana: 80; Base Armor: 10; Koszt wynajęcia: 900
Cechy: **Siła:** 10; Zręczność: 10; Inteligencja: 12
Umiejętności: Melee: 0; Ranged: 0; Nature Magic: 3; Combat Magic: 0

RUSK

Mężczyzna: Health: 78; Mana: 31; Base Armor: 11; Koszt wynajęcia: 1100
Cechy: Siła: 11; Zręczność: 10; Inteligencja: 10
Umiejętności: Melee: 3; Ranged: 0; Nature Magic: 0; Combat Magic: 0

NAIDI

Kobieta: Health: 58; Mana: 34; Base Armor: 15; Koszt wynajęcia: 1050
Cechy: **Siła:** 10; Zręczność: 11; Inteligencja: 10
Umiejętności: Melee: 0; Ranged: 3; Nature Magic: 0; Combat Magic: 0

GLOERN

Mężczyzna: Health: 147; Mana: 37; Base Armor: 13; Koszt wynajęcia: 0
Cechy: Siła 13; Zręczność 11; Inteligencja: 10
Umiejętności: Melee: 5; Ranged: 0; Nature Magic: 0; Combat Magic: 0

LORUN

Mężczyzna: Health: 147; Mana: 185; Base Armor: 14; Koszt wynajęcia: 3,900
Cechy: **Siła:** 11; Zręczność: 11; Inteligencja: 16
Umiejętności: Melee: 0; Ranged: 0; Nature Magic: 0; Combat Magic: 9

KRODUK

Mężczyzna: Health: 215; Mana: 43; Base Armor: 16; Koszt wynajęcia: 3,400
Cechy: Siła: 15; Zręczność: 12; Inteligencja: 10
Umiejętności: Melee: 8; Ranged: 0; Nature Magic: 0; Combat Magic: 0

MERIK

Mężczyzna: Health: 186; Mana: 264; Base Armor: 16; Koszt wynajęcia: 0
Cechy: Siła: 11; Zręczność: 12; Inteligencja: 19
Umiejętności: Melee: 0; Ranged: 0; Nature Magic: 13; Combat Magic: 4

PHAEDRIEL

Kobieta: Health: 284; Mana: 124; Base Armor: 45; Koszt wynajęcia: 38,400
Cechy: Siła: 14; Zręczność: 20; Inteligencja: 12
Umiejętności: Melee: 0; Ranged: 17; Nature Magic: 0; Combat Magic: 0



ANDIEMUS

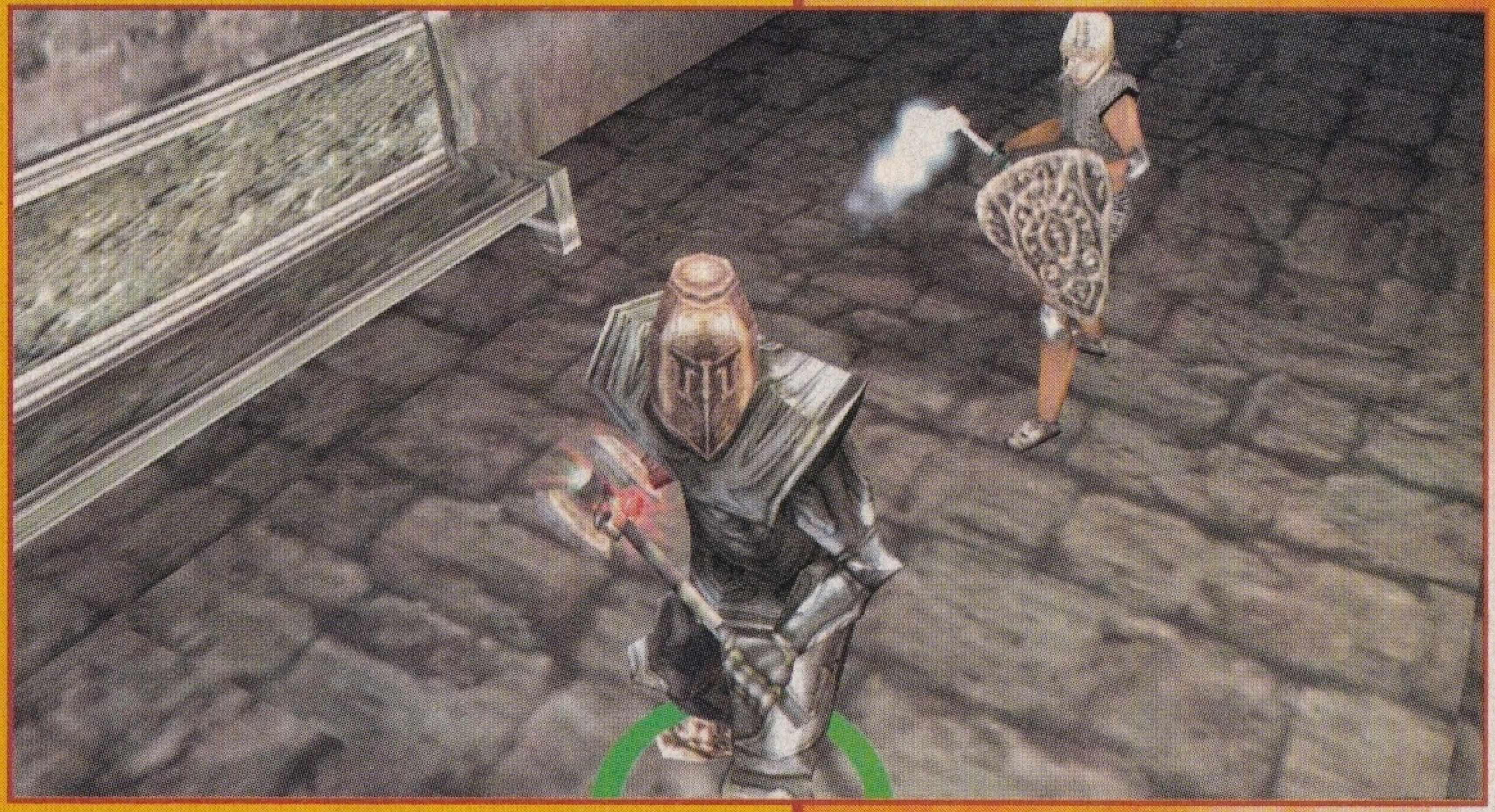
Mężczyzna: Health: 333; Mana: 449; Base Armor: 23; Koszt wynajęcia: 98,880
Cechy: Siła: 13; Zręczność: 14; Inteligencja: 26
Umiejętności: Melee: 0; Ranged: 0; Nature Magic: 24; Combat Magic: 0

BORYEV

Mężczyzna: Health: 558; Mana: 464; Base Armor: 33; Koszt wynajęcia: 388,690
Cechy: Siła: 20; Zręczność: 16; Inteligencja: 26
Umiejętności: Melee: 18; Ranged: 0; Nature Magic: 0; Combat Magic: 34

RHUT

Mężczyzna: Health: 862; Mana: 164; Base Armor: 43; Koszt wynajęcia: 421,250



Cechy: Siła: 33; Zręczność: 19; Inteligencja: 13
Umiejętności: Melee: 37; Ranged: 0; Nature Magic: 0; Combat Magic: 0

SIKRA

Kobieta: Health: 480; Mana: 708; Base Armor: 31; Koszt wynajęcia: 0
Cechy: Siła: 14; Zręczność: 16; Inteligencja: 36
Umiejętności: Melee: 0; Ranged: 0; Nature Magic: 20; Combat Magic: 38

ULFGRIM

Mężczyzna: Health: 882; Mana: 169; Base Armor: 44; Koszt wynajęcia: 455,740
Cechy: Siła: 34; Zręczność: 20; Inteligencja: 13
Umiejętności: Melee: 38; Ranged: 0; Nature Magic: 0; Combat Magic: 0

LORD BOLINGAR

Mężczyzna: Health: 980; Mana: 176; Base Armor: 49; Koszt wynajęcia: 0
Cechy: Siła: 37; Zręczność: 21; Inteligencja: 13
Umiejętności: Melee: 43; Ranged: 0; Nature Magic: 0; Combat Magic: 0



Tekst: Artur „Pendragon" Marciniak

KONIEC

Szybka pomoc

PORADNIK

52 PC HOM&M 4 cz.2, Dungeon Siege

KODY

62 PC Soldier Of Fortune 2, Die Hard, Spider-Man, The Elder Scrolls 3, Tony Hawk's Pro Skater 3, Persian Wars



Soldier Of Fortune 2

Przejdź do kataloku „base" (znajduje się w katalogu z grą). Stwórz kopię, po czym otwórz plik „myconfig.cfg". Dodaj w nim następującą linijkę: seta sv_cheats „1". Teraz możesz wpisywać w konsoli podane poniżej kody.

KODY

- god – Nieśmiertelność
- give all – Wszystkie bronie oraz maksimum amunicji
- give <nazwa przedmiotu> – Daje wybrany przedmiot
- notarget – Blokuje Sztuczną Inteligencje przeciwników
- cmdlist – Lista komend konsolowych
- raven 1 – W menu głównym pojawia się ikona wyboru poziomu
- map <nazwa poziomu> – Wybór poziomu z listy poniżej

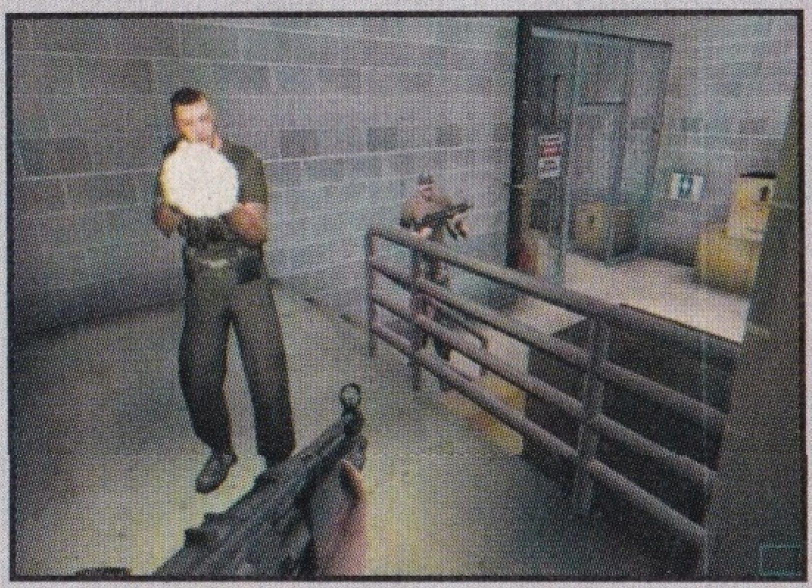
Nazwy poziomów:

- air1
- air2
- air3
- air4
- arm1
- arm2
- cem1
- col1
- col10
- col2
- col3
- col4
- col6
- col7
- col8
- col9
- finca1
- finca2
- finca3
- finca4
- hk1
- hk2
- hk3
- hk4
- hk5
- hk6
- hk7
- hos1
- hos2
- hos3
- hos4
- kam1
- kam10
- kam11
- kam12
- kam2
- kam3
- kam4
- kam5
- kam6
- kam7
- kam8
- kam9
- liner1
- liner2
- liner3
- pra1
- pra2
- pra3
- pra4
- pra5
- pra6
- shop1
- shop2
- shop3
- shop4
- shop5
- shop6
- shop7
- shop8
- tut1

Die Hard: Nakatomi Plaza

Zrób kopię, a następnie otwórz plik „autoexec.cfg". Przyjrzyj się poniższym parametrom i zmień je według swoich upodobań (0/1 – nieaktywny/aktywny).

– PlayerTakeDamage – Nieśmiertelność
– AITakeDamage – Przeciwnicy są nieśmiertelni



Spider-Man: The Movie

W „Specials" wpisz dowolny z podanych poniżej kodów.

KODY

ARACHNID – Dostęp do wszystkich poziomów, FMV oraz galerii
IMIARMAS – Wybór poziomu
ROMITAS – Przeskoczenie poziomu
HEADEXPLODY – Bonusowy Poziom Treningowy
ORGANICWEBBING – Infinite Webbing
KOALA – Całkowita kontrola nad walką
GIRLNEXTDOOR – Grasz postacią Mary Jane
HERMANSCHULTZ – Grasz postacią The Shocker
SERUM – Grasz postacią Scientist
REALHERO – Grasz postacią Police Officer
CAPTAINSTACEY – Grasz postacią Captain Stacey
KNUCKLES – Grasz postacią Thug Model 1
STICKYRICE – Grasz postacią Thug Model 2
THUGRUS – Grasz postacią Thug Model 3
DODGETHIS – Ataki w stylu Matrixa
FREAKOUT – Strój w stylu Goblina
SPIDERBYTE – Spider-Man staje się mały
GOESTOYOURHEAD – Duże głowy i stopy
JOELSPEANUTS – Przeciwnicy mają wielkie głowy
UNDERTHEMASK – Widok z pierwszej osoby
CHILLOUT – Super Coolant

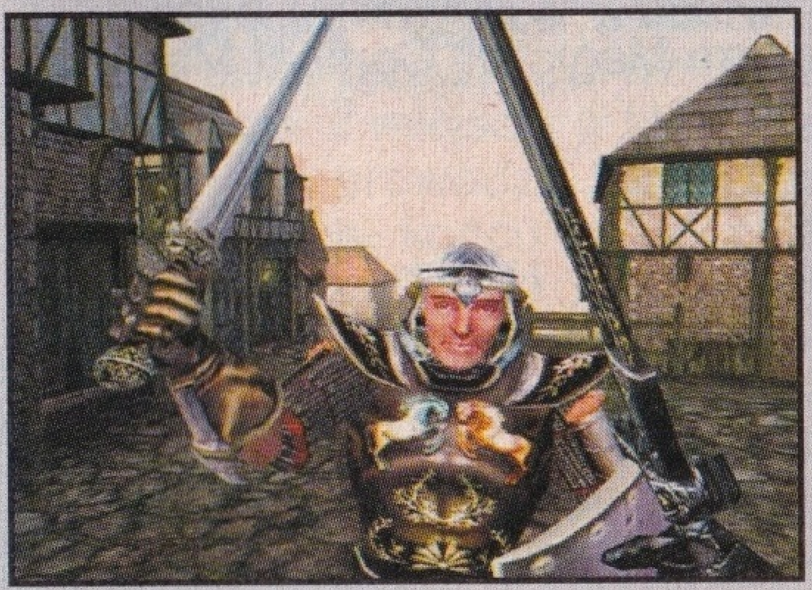


The Elder Scrolls 3: Morrowind

Aby wyświetlić konsolę podczas gry, naciśnij tyldę (~). Następnie wpisz podane poniżej kody:

KODY

TOGGLEGODMODE OR TGM – Nieśmiertelność
ILLJOURNAL – Umieszcza wszystkie zapisy w dzienniku Uwaga, zajmuje dużo czasu!
FILLMAP – Pokazuje całą mapę, a na niej wszystkie miasta
HELP – Pokazuje skróty do większość komend konsolowych
SHOWVARS LUB SV – Pokazuje wartości zmienne
TESTCELLS lub **TC** – Test komórek
STOPCELLTEST lub **SCT** – Zatrzymanie testu komórek
TESTMODELS lub **T3D** – Testuje modele
TOGGLEAI LUB TA – Przełącza Sztuczną Inteligencję
TOGGLEDEBUGTEXT lub **TDT** – Tekst debbugera
TOGGLEDIALOGUESTATS lub **TDS** – Statystyki dialogów
TOGGLEKILLSTATS OR TKS – Statystyki mordów
TOGGLEMAGICSTATS lub **TMS** – Statystyki magii
TOGGLECOMBATSTATS lub **TCS** – Statystyki walki



Tony Hawk's Pro Skater 3

Cheat mode:
Zrób pauzę podczas gry. Następnie wejdź do Cheat Menu znajdującego się w opcjach i wpisz podane poniżej kody:

KODY

backdoor – Master code:)
roadtrip – Dostęp do wszystkich poziomów
YOHOMIES – Dostęp do wszystkich zawodników poza Doom Guy'em
WeEatDirt – Dostęp do wszystkich stworzonych skejtów
GiveMeSomeWood – Dostęp do wszystkich decków
idkfa – Udostępnia wszystkie sekwencje filmowe oraz daje dostęp do Doom Guy'a



Persian Wars

Aby uaktywnić kody, przytrzymaj klawisz „Ctrl", po czym naciśnij jeden z podanych poniżej klawiszy.

KODY

F7 – Nieśmiertelność
F8 – Wygrywasz bitwę
F9 – Przegrywasz bitwę
F2 – „Dziecinne" zdjęcie

Karty dźwiękowe



Czy chciałbyś wygrać doskonały zestaw głośników CREATIVE INSPIRE 5.1 5700? Jeśli tak, zapraszamy do udziału w naszym wakacyjnym konkursie. Dalsze szczegóły na stronie 81

Co warte są gry bez podkreślających akcję odgłosów albo ściągane z Sieci pliki MP3 bez możliwości ich odsłuchania? Nic lub prawie nic! Każdemu przyda się więc... przyzwoita karta dźwiękowa!

Rynek komputerowy to bardzo ciekawa dziedzina handlu. Raz na rok następuje tu rewolucja, a co dekadę przewrót kopernikański. Sprzęt komputerowy jest coraz szybszy, doskonalszy i – przede wszystkim – tańszy. Coś, co jeszcze wczoraj było niemożliwe, dzisiaj jest już przestarzałe. Nie inaczej ma się sprawa z kartami dźwiękowymi. Ze względu na dużą moc obliczeniową i niewielką cenę sprzętu komputerowego akcesoria dźwiękowe rozwijają się bardzo szybko.

Od ciszy do...

Jeszcze do niedawna komputerowa karta dźwiękowa była uważana za zbytek. Głównym źródłem dźwięku w starych pecetach był malutki głośniczek systemowy. To z niego dobywały się tajemnicze i do niczego nie podobne zgrzyty, które miały imitować wszelakie dźwięki. Jakość tego dźwięku można porównać z odgłosami wydawanymi przez proste GameBoye. Prawdę mówiąc, większość komputerów w tamtych czasach po prostu milczała. Wraz ze wzrostem mocy obliczeniowej komputerów, inżynierowie postanowili zagospodarować niespożyte moce i przypomnieli sobie o dźwięku. Nagle pojawiły się tanie i proste karty dźwiękowe. Od tej pory pecety zaczęły doganiać pod względem możliwości multimedialnych takie komputerowe hity jak Atari czy Commodore 64.

Karta dźwiękowa odpowiedzialna jest za wszystkie odgłosy, które wydobywają się z komputera. Pierwsze karty dźwiękowe nie były wielkimi osiągnięciami, odtwarzały głównie dźwięk mono (jeden kanał), a o jakości CD nikt wtedy nawet nie marzył. Niemniej, było to znaczne osiągnięcie. Prawdziwym przełomem w dziedzinie popularnych kart muzycznych okazały się pierwsze Sound Blastery firmy Creative. Zresztą to nie ostania rewolucja, jaką sprawiła na rynku ta firma. 16-bitowe klony Sound Blastera wkrótce stały się standardowym wyposażeniem komputera. Nawet jeszcze dziś w niektórych pecetach można spotkać te zasłużone urządzenia.

Długo przed nastaniem ery MP3 na komputerach słuchało się muzyki głównie w standardzie MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Ten sposób zapisywania utworów muzycznych, w największym uproszczeniu, polega na tym, że nie zapisuje się konkretnego wykonania, tylko za pomocą specjalnych reguł opisuje, jakie instrumenty powinny zagrać w danym momencie. Jakość dźwięku w MIDI w dużym stopniu zależy od jakości syntezatora dodanego do karty. Standard MIDI jest cały czas udoskonalany i współczesna muzyka techno w dużej mierze tworzona jest przy pomocy właśnie tego standardu. Jeśli masz ambicje zostać wspaniałym muzykiem, koniecznie kup kartę z jak najlepszym syntezatorem. Za pomocą MIDI nie da się jednak dokładnie imitować piosenek, szczególnie marnie wypada to zwłaszcza przy próbach naśladowaniu ludzkiego głosu. Z tego też powodu MIDI nie zdobyło zbytniej popularności. Na szczęście dla słuchaczy inżynierowie wymyślili MP3.

MP3 i stereo

Wraz z pojawieniem się MP3 powstawały coraz doskonalsze karty. Komputer powoli stawał się domowym centrum muzycznym. Zgromadzone na dysku tysiące empetrójek

Sound Blaster Live! 5.1

Creative Labs





Karty z serii Sound Blaster Live! to rewolucyjne urządzenia. Już w momencie swojego pojawienia się wywołały niemałą burzę na rynku sprzętu muzycznego. Okazało się, że parametry, jakie oferuje ta karta, nie odbiegają znacznie od profesjonalnych kart studyjnych. Od czasów pojawienia się tego urządzenia każdy może mieć w domu namiastkę prawdziwego studia nagraniowego. Karta znakomicie sprawuje się zarówno w grach, jak i podczas odtwarzania filmów DVD. Modele Live! są stopniowo zastępowane przez karty Audigy. Niemniej te karty nadal znakomicie sprawdzą się w większości zastosowań.

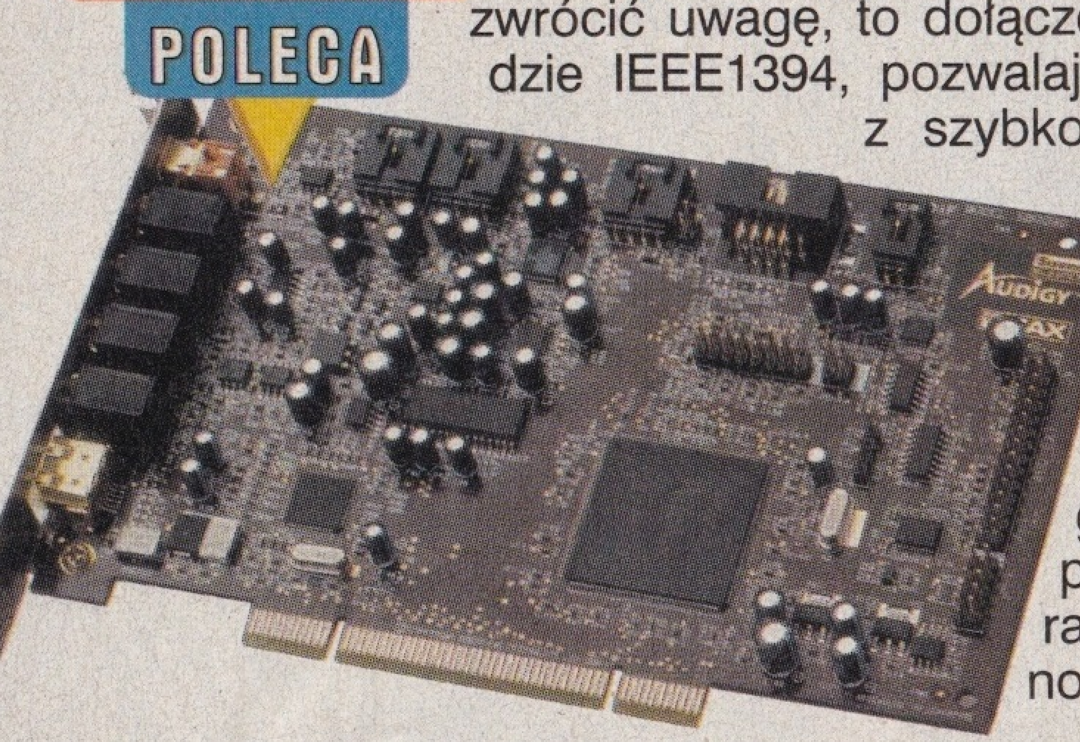
Parametry techniczne:
praca w trybie full duplex, nagrywanie i odtwarzanie dźwięku 16 bitów, 48 KHz, dźwięk MIDI – 48 kanałów, dostępne wejścia: mikrofon, liniowe, joystick, AUX, CD, S/PDIF, TAD, wyjścia: line out x2
Cena:
wersja pudełkowa około 220 zł; wersja OEM około 170 zł

Cena około 220 złotych

Creative Labs
Sound Blaster Audigy

CLICK! POLECA

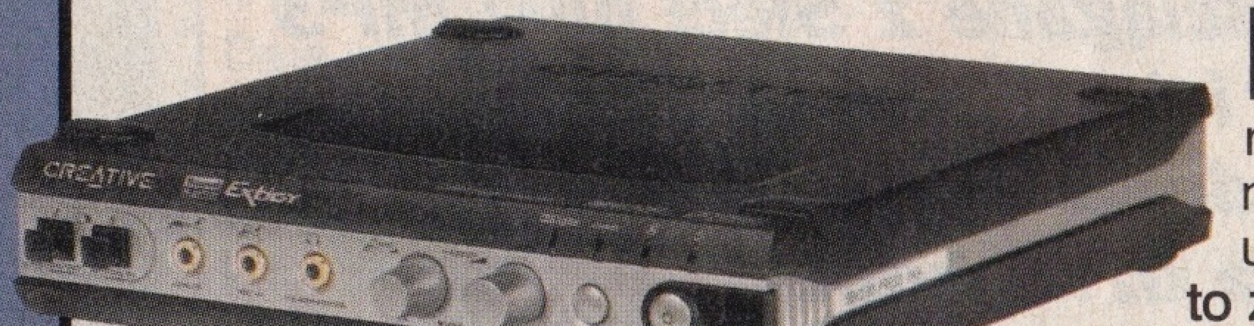
Sound Blaster Audigy to następca nieco już wysłużonego modelu Live! Nowości, na jakie warto zwrócić uwagę, to dołączony szybki port w standardzie IEEE1394, pozwalający na transmisję danych z szybkością dochodzącą do 400 Mb/s, oraz nowa metoda tworzenia efektów przestrzennych – EAX Advanced HD. Jeśli masz już SB Live!, raczej nie opłaca się kupować Audigy. Jeśli jednak chcesz kupić pierwszą kartę, to kup od razu nowszy model. Na pewno się nie zawiedziesz.



Parametry techniczne:
praca w trybie full duplex, nagrywanie i odtwarzanie dźwięku 16 bitów, 48 KHz, dźwięk MIDI – 48 kanałów, dostępne wejścia: mikrofon, liniowe, joystick (na osobnym „śledziu", AUX, CD, S/PDIF, TAD, CD Digital, SB1394, 24-bit DAC oraz ADC, wyjścia: line out x2, Analog/Digital Out
Cena:
wersja pudełkowa około 320 zł

Cena około 320 złotych

Creative Labs
Sound Blaster Extigy



Bardzo ciekawym urządzeniem jest najnowsze dzieło inżynierów z Creative'a – Sound Blaster Extigy. **Jest to zewnętrzna karta dźwiękowa, którą można podłączyć do komputera za pomocą portu USB.** Takie rozwiązanie może znakomicie sprawdza się w laptopach lub w komputerach, których z jakiś powodów nie chcesz lub nie możesz otwierać. Karta ta pod względem technologicznym jest odpowiednikiem Audigy i oferuje wszelkie funkcje dostępne w wewnętrznej wersji. Extigy może służyć również jako zewnętrzny amplituner.

Cena około 650 złotych

Creative Labs
Sound Blaster Audigy eX



Najmocniejszym modelem z serii Audigy jest karta Platinium eX. Różni się ona znacznie od swoich tańszych odpowiedników. Różnice widać już na pierwszy rzut oka. Karta ma dwa dodatkowe panele. Jeden montowany jest z przodu, a drugi z tyłu obudowy. Znajduje się tam cały szereg dodatkowych wyjść i wejść, za pomocą których można podłączyć wiele specjalistycznych urządzeń zewnętrznych. Dodatkowym udogodnieniem jest pilot, który ułatwi sterownie całym komputerem. Audigy Platinium eX jest w pełni profesjonalną kartą, którą można zastosować w wielu zaawansowanych projektach.

Cena około 1100 złotych

są dużo wygodniejsze do przesłuchiwania niż sterty kaset i płyt CD. Karty dźwiękowe zaczynały mieć coraz bardziej wyśrubowane parametry, porównywalne ze stacjonarnym sprzętem muzycznym. Coraz częściej komputer służył jako odtwarzacz płyt CD. I kto wie, być może za kilka lat zewnętrzny sprzęt muzyczny w ogóle nie będzie produkowany, a cała muzyka zapisana będzie w jakimś cyfrowym formacie przyszłości.

Jeszcze do niedawna większość kart dźwiękowych pracowała tylko w systemie stereo (dwa głośniki). Dźwięk stereofoniczny to już przeżytek. Dzisiejsze gry i filmy wykorzystują co najmniej cztery źródła dźwięku, a niektóre nawet osiem lub dziesięć! Producenci prześcigają się w tworzeniu nowych urządzeń i programów, coraz wierniej odtwarzających otoczenie akustyczne człowieka.

Surround!

Kolejnym wielkim wydarzeniem w dziedzinie komputerowego audio było wprowadzenie dźwięku 3D (Dźwięk otaczający – surround). W tej dziedzinie również przodował Creative, który wyprodukował sławnego na całym świecie Sound Blastera Live! i opracował system dźwięku przestrzennego EAX (patrz tabelka). Dzielnie dotrzymywały mu kroku karty z procesorem Vortex i system Aureal 3D.

Ciekawy produkt wypuściła jakiś czas temu firma Abit, znana przede wszystkim z produkcji płyt głównych. Jej karta Abit AU-10 ma bardzo dobre parametry i kusi przystępną ceną. Obsługuje dźwięk w standardzie 5.1 i ma wbudowany dekoder AC-3 (patrz tabelka).

Następcą wsławionego w dziejach komputerowego dźwięku Live'a! są karty z serii Sound Blaster Audigy. Audigy ma ogromną moc obliczeniową i doskonałe właściwości akustyczne. Karta obsługuje wszystkie popularne standardy wykorzystywane w grach i kinie domowym. Nowością jest łącze IEEE1394 oraz EAX Advanced HD. Nowszy produkt Creative'a znów zdystansował konkurencję i stał się niedoścignionym wzorem dla reszty producentów kart muzycznych.

Sama karta to za mało

Nawet najlepsza karta dźwiękowa sama nie zagra. Musisz podłączyć do niej głośniki, zewnętrzny wzmacniacz lub dekoder. Najtańszym rozwiązaniem jest zakup zestawu dwóch głośników. Najprostsze modele kosztują zaledwie 50 złotych, lecz nie spodziewaj się po plastikowych głośniczkach wielkości puszek po coca-coli jakiś rewelacyjnych doznań słuchowych. Dobre głośniki stereo kosztują grubo ponad 200 złotych, a porządne zestawy otaczające zaczynają się od 500 zł.

Bardzo dobrym pomysłem jest zakup zestawu pięciu lub sześciu głośników, na przykład CREATIVE LABS Inspire 5300 za około 550 zł.

Co to znaczy?

- AC3 – patrz Dolby Digital
- DTS (Digital Theater Sound) – system kodowania dźwięku, spotykany głównie na DVD. Wykorzystuje pięć pełnych kanałów i dodatkowo jeden kanał z tonami niskimi. Oparty na innych algorytmach niż te, które wykorzystywane są przez konkurencję z Dolby Laboratories. Dźwięk DTS jest bogatszy i pełniejszy niż analogiczny, zakodowany w Dolby Digital 5.1. Do odtwarzania potrzebny jest specjalny dekoder.
- DSP (Digital Sound Procesor) – specjalny układ, który dostosowuje właściwości dźwięku do akustyki pomieszczenia, w jakim użytkownik chciałby go usłyszeć. Może na przykład imitować salę koncertową, skalną grotę, łazienkę, albo klub jazzowy.
- Dolby Digital – system dźwięku otaczającego, wymyślony przez naukowców z Dolby Laboratories, najbardziej znanej firmy zajmującej się modelowaniem dźwięku. Dolby Digital może występować w różnych wariantach, na przykład 2.0 (dźwięk stereo), 5.0 (dźwięk otaczający, ale bez subwoofera) oraz 5.1 (dźwięk otaczający plus subwoofer). Do odtwarzania potrzebny jest specjalny dekoder. Wcześniejszą, analogową wersją Dolby Digital było Dolby Pro Logic.
- THX – certyfikat jakości wystawiany przez firmę Lucasfilms (producenta „Gwiezdnych Wojen"). Sprzęt, który posiada ten certyfikat, charakteryzuje się bardzo wysoką jakością i spełnia najwyższe wymagania stawiane zestawom kina domowego.
- S/PDIF (Sony/Philips Digital Interface Format) – najczęściej spotykany format wyjścia/wejścia cyfrowego. Karta wyposażona w S/PDIF daje możliwość przesłania cyfrowego sygnału do zewnętrznego dekodera (na przykład w amplitunerze) Dolby Digital lub DTS.
- Aureal 3D – zaawansowany system modelowania dźwięku przestrzennego, wykorzystywany przez procesory dźwięku Vortex.
- EAX (Environmental Audio Extensions) – system wymyślony przez techników z firmy Creative. Dzięki niemu można imitować różne środowiska dźwiękowe. EAX jest szeroko wykorzystywany w wielu grach. Jego udoskonalonym następcą jest EAX Advanced HD (wprowadzony wraz z Sound Blasterem Audigy), który oprócz imitowania poszczególnych właściwości akustycznych różnych pomieszczeń potrafi stworzyć wrażenie przenikania poszczególnych efektów i płynne przechodzenie z jednego pomieszczenia do drugiego.
- DirectSound 3D – system pozycjonowania dźwięku, wymyślony przez Microsoft. Zapisany jest w bibliotekach DirectX.

Cena nie jest niska, lecz po podłączeniu takiego zestawu do Sound Blastera Audigy daje naprawdę niesamowite efekty. Gry zyskują nową jakość, a filmy ogląda się z dużą przyjemnością.

Inną, bardzo często wykorzystywaną możliwością jest podłączenie karty do jakiegoś zewnętrznego wzmacniacza lub wieży. Zazwyczaj będzie to tylko stereo, ale na pewno jakość

Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: Creative Labs; Rys. ©Marcin Kułakowski

dźwięku generowanego przez wzmacniacz z dobrymi kolumnami jest nieporównywalnie lepsza niż jakiekolwiek tanie głośniczki komputerowe. Najdroższym, ale za to najlepszym rozwiązaniem jest podłączenie komputera do amplitunera z sześcioma głośnikami. Dobrze, jeśli amplituner ma możliwość podłączenia sześciokanałowego źródła dźwięku, wejścia cyfrowe oraz dekodera Dolby Digital i DTS (patrz tabelka). To rozwiązanie jest szczególnie polecane amatorom filmów na DVD. Dzięki zawansowanym dekoderom umieszczonym w amplitunerze możesz cieszyć się niemal kinową jakością dźwięku. Cena takiego zestawu może niejednego przyprawić o palpitację serca, ponieważ na początek trzeba wydać około dwóch tysięcy na amplituner oraz co najmniej dwa razy tyle na kolumny, a wcale nie będzie to sprzęt z górnej półki. Taki zestaw może być wykorzystywany przez inne urządzenia multimedialne w domu. Możesz podłączyć do niego stacjonarny odtwarzacz DVD, magnetowid, odtwarzacz CD, telewizor i wiele innych. Ekonomiczniejszym rozwiązaniem może być zakup zestawu CREATIVE LABS Inspire 5700 BOX za około 1600 zł.

Najlepsze efekty...

Jak prawidłowo podłączyć i ustawić swój zestaw? Pamiętaj, że dobre ustawienie zapewnia dużo lepsze doznania słuchowe!

Subwoofer – to największy głośnik w zestawie. Odpowiedzialny jest za przenoszenie najniższych częstotliwości. To dzięki niemu wybuchy i inne efekty brzmią tak potężnie, a muzyka nabiera dynamiki. Jeśli nie ma specjalnego wejścia na subwoofer, to powinieneś podłączyć go do wyjścia line out.

Głośniki satelitarne – zazwyczaj najmniejsze elementy zestawu głośnikowego. Dzięki satelitom możesz usłyszeć to, co dzieje się za tobą. Jeśli grasz w jakąś strzelankę, możesz usłyszeć, czy przypadkiem ktoś nie chce zajść cię od tyłu. Głośniki satelitarne nieodzowne są podczas oglądania filmów na DVD. Dzięki nim scena dźwiękowa zyskuje więcej przestrzeni i sprawia wrażenie bardziej naturalnej. Obejrzyj sobie na przykład „Gladiatora" w stereo, a później z wykorzystaniem pięciu głośników. Wtedy przekonasz się, jak wiele traciłeś, słuchając filmów na dwóch głośnikach. Satelity raczej nie są wykorzystywane do słuchania muzyki. Dla prawdziwego audiofila muzyka to w dalszym ciągu tylko stereo. Wszelkie udziwnienia są nie do pomyślenia. Podłączenie głośników zależy od karty. W niektórych jest specjalne wyjście na satelity, a w niektórych muszą być podłączone do subwoofera.

Głośniki główne – odpowiadają za dźwięk stereo. To one odzywają się najczęściej i przenoszą najszersze pasmo dźwięku, dlatego głośniki główne powinny być jak najlepszej jakości. Podłączasz je do głównego wyjścia głośnikowego.

Głośnik centralny – coraz więcej zestawów ma możliwość podłączenia głośnika centralnego i słuchania dźwięku zakodowanego w standardzie 5.1 (2 głośniki przednie, 2 satelitarne, 1 centralny i subwoofer). Ten wariant polecamy gównie amatorom DVD.



Zestaw głośników
Creative Inspire 5300



Głośniki Creative Inspire 5300 to jeden z najtańszych dostępnych zestawów głośnikowych, oferujący pełny dźwięk otaczający w formacie 5.1. Zestaw składa się z 5 głośników satelitarnych oraz głośnika niskotonowego (subwoofera) i współpracuje z kartami dźwiękowymi Creative Sound Blaster Audigy lub Live! 5.1. Znakomicie sprawdzają się podczas gier oraz oglądania filmów. Nie bez znaczenia jest również estetyka i solidność wykonania. Jeśli będziesz o nie dbał, to głośniki będą służyły ci przez długie lata.

Cena około 550 złotych

Zestaw głośników
Creative Inspire 5700



Starszym bratem zestawu Inspire 5300 jest zestaw oznaczony symbolem Inspire 5700. Głośniki różnią się między sobą przede wszystkim mocą oraz dodatkowym zewnętrznym dekoderem. Głośniki Inspire 5700 doskonale sprawdzą się nawet w trochę większych pomieszczeniach, a zewnętrzny dekoder znacznie ułatwi obsługę całego urządzenia. Brzmienie uzyskiwane z tego zestawu można uznać za wzorcowe podczas odtwarzania efektów przestrzennych oraz pozycjonowania dźwięku.

Cena około 1600 złotych

OK, ale co mam wybrać?

Wybierając kartę dźwiękową, musisz przede wszystkim określić swoje potrzeby i możliwości finansowe. Poniższa tabelka pomoże ci dokonać wyboru.

DLA NIECZUŁYCH NA DŹWIĘKI... (w cenie płyty głównej)

◆ Jeśli dźwięk jest ci zupełnie obojętny, komputer służy głównie jako maszyna do pisania, nigdy nie grasz i nie oglądasz na komputerze filmów, możesz pomyśleć o kupnie płyty ze zintegrowanym układem dźwiękowym AC 97. Odpada ci wtedy wydatek na kartę dźwiękową, ale efekty, jakie uzyskasz, będą bardzo mizerne. Niektóre gry nawet nie zauważają tego układu i uparcie milczą.

DLA LICZĄCYCH SIĘ Z KAŻDĄ ZŁOTÓWKĄ... (wydatek około 200 złotych)

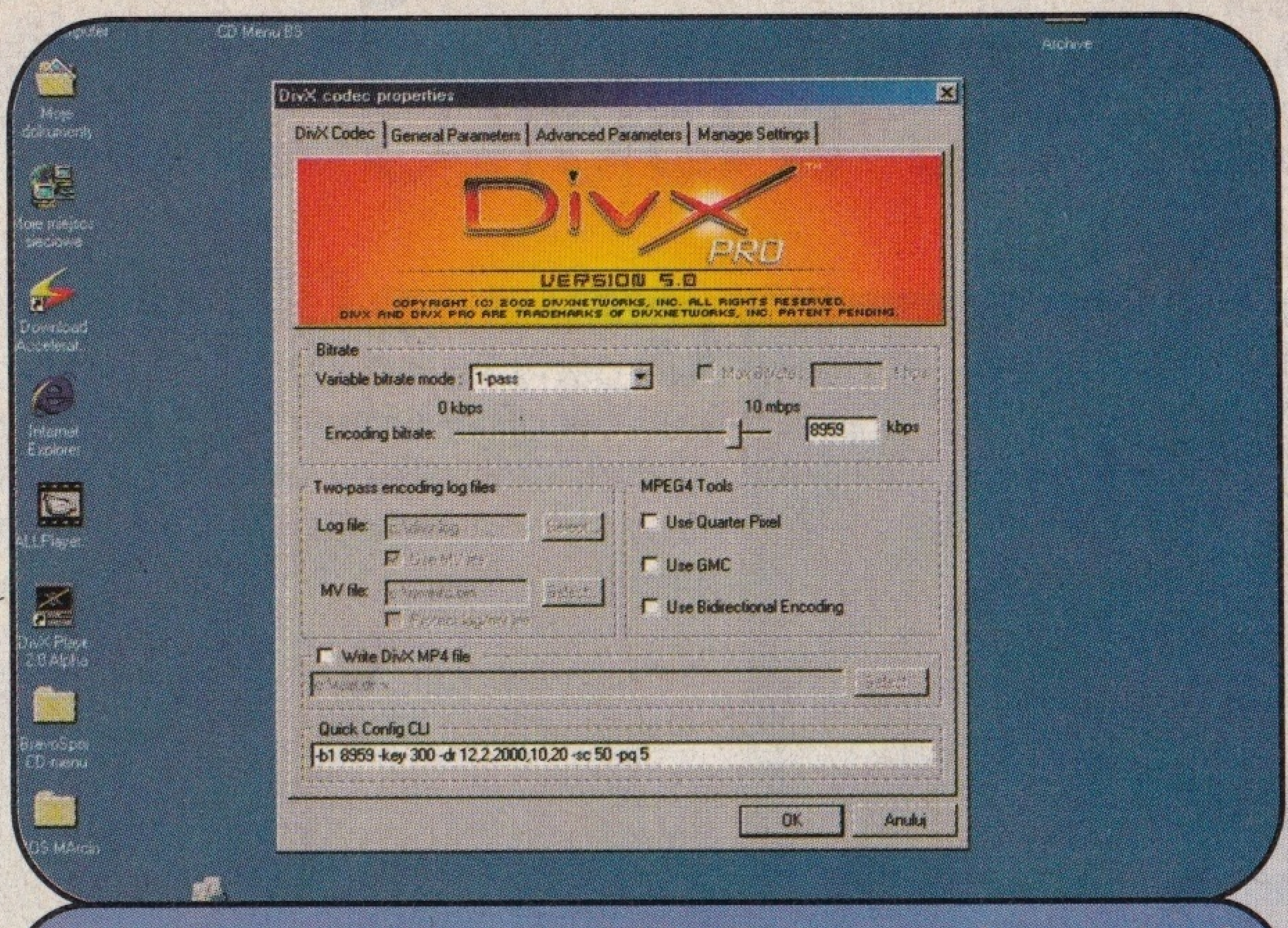
◆ Karta typu Abit AU10 (140 zł) czy Zoltrix oraz proste głośniki stereo (50 zł). Ten zestaw jest bardzo skromny i zadowoli raczej mało wybrednych słuchaczy. Karta musi być na tyle nowoczesna, aby można było dokupić do niej w przyszłości lepsze głośniki i tym samym poprawić jakość dźwięku. Abit ma dekodery AC3 i może działać w zestawach kina domowego. Dobrze spisze się też w grach.

DLA DYSPONUJĄCYCH GOTÓWKĄ GRACZY (około 900 zł)

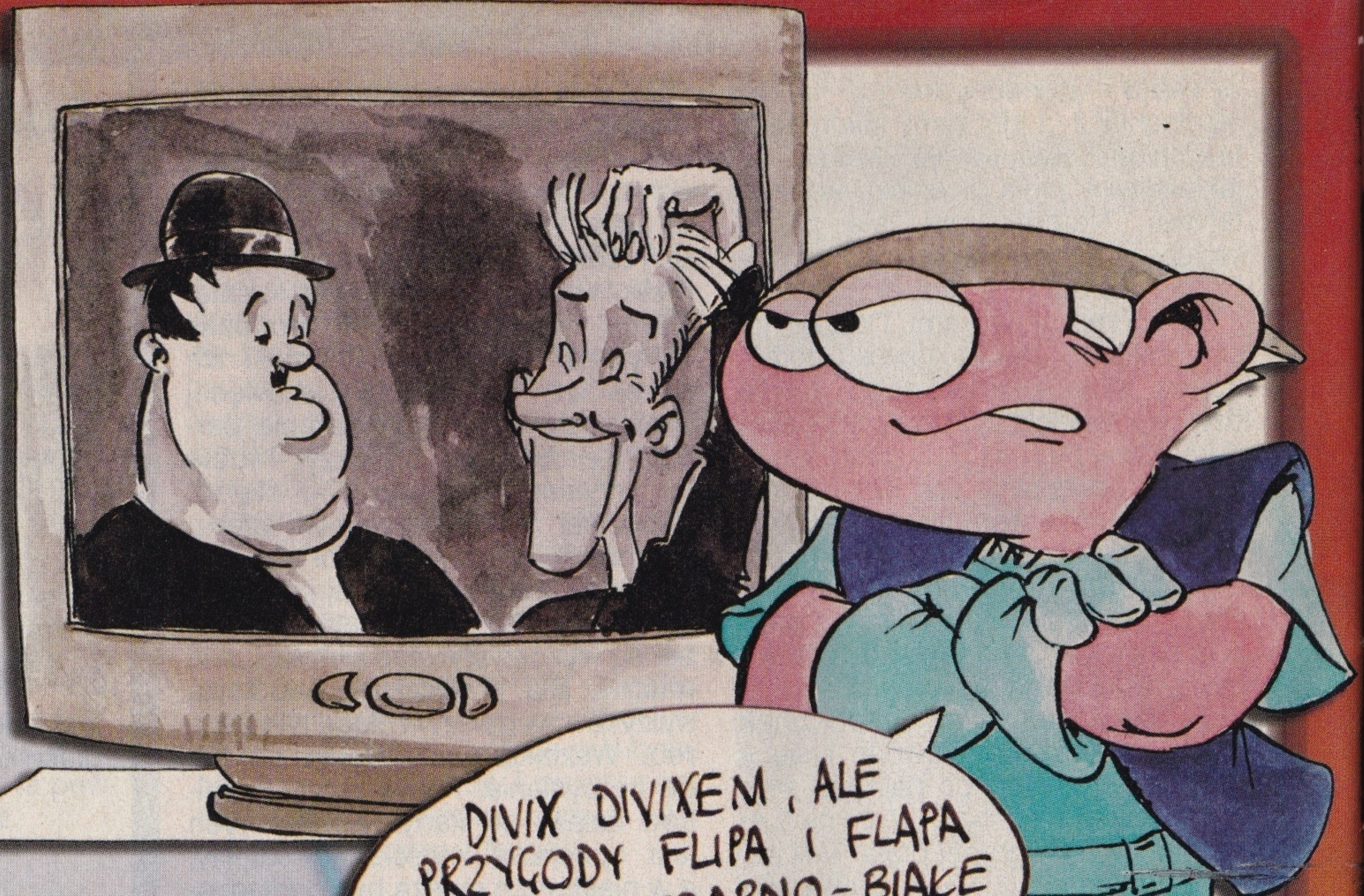
◆ Sound Blaster Audigy Player OEM (320 zł) + CREATIVE Inspire 5300 (550 zł). Ten zestaw zapewni niezapomniane wrażenia w grach. Gry typu QUAKE III lub UNREAL TOURNAMENT zyskają nowy wymiar. Z takim zestawem nikt cię nie zaskoczy, ponieważ usłyszysz zbliżającego się wroga zanim go zobaczysz. We WROTACH BALDURA podziemia naprawdę będą podziemiami, a las lasem. Zestaw dobrze sprawdzi się również w kinie domowym.

DLA POSIADACZY KONTA W BANKU SZWAJCARSKIM (od 2700 zł)

◆ Sound Blaster Audigy Platinium eX (1100 zł) + Creative Inspire 5700 (1600 zł) lub zewnętrzny wzmacniacz / amplituner. Ten zastaw może służyć jako podstawa do półprofesjonalnego studia obróbki dźwięku. Urządzenie nie rozczaruje nawet prawdziwych melomanów. Na dodatkowym panelu są wszystkie niezbędne wyjścia i wejścia. Pilot ułatwi sterowanie zestawem. Zestaw znakomity do gier i kina domowego.



Najnowszą, piątą wersję kodeków DivX wyposażono w dosyć rozbudowany panel konfigurujący parametry kompresji





Na początku format DivX był traktowany jako niegroźna ciekawostka. Później producenci filmów uznali go za wroga numer jeden. Teraz wiele firm zapowiada, że już niedługo zacznie produkcję sprzętu korzystającego z tej technologii...

DivX

DivX (inaczej MPEG-4) to standard kompresji plików wideo, bazujący na podobnych algorytmach, co format MP3. Innymi słowy, jest to specjalny sposób zapisu obrazu, który pozwala oszczędzić bardzo dużo miejsca przy jednoczesnym zachowaniu wysokiej jakości obrazu. Dwugodzinny film zapisany w formacie DivX może zmieścić się nawet na jednej płycie CD! Nic dziwnego, że DivX'ów bardzo przestraszyli się właściciele wytwórni filmowych. Podobnie jak w przypadku MP3, szykują wielkie akcje uniemożliwiające ludziom swobodną wymianę plików DivX.

Jednak wiele firm zaangażowało się w rozwój i promocję tej technologii, a nawet powstają już pierwsze sprzętowe dekodery DivX, co jest wielkim krokiem w kierunku zbudowania zewnętrznego odtwarzacza wideo, stanowiącego alternatywę dla DVD. DivX ma wielką szansę stać się równie popularnym standardem jak MP3.

Sprzęt

Bardzo często pytacie, jaki sprzęt potrzebny jest do prawidłowego odtwarzania filmów. Odpowiedź jest prosta: im szybszy komputer, tym mniejsze kłopoty z odtwarzaniem filmów. Najsłabsza konfiguracja, z jaką w ogóle warto zabierać się za odtwarzanie DivX'ów, to procesor 200-300 Mhz, koniecznie z obsługą technologii MMX, co najmniej 64 MB pamięci RAM i przyzwoita karta graficzna, powiedzmy z 8 MB pamięci, szybki CD-ROM lub około 1 GB wolnego miejsca na dysku twardym. Na takiej konfiguracji filmy powinny być odtwarzane, jednak mogą się „zacinać" i przeskakiwać.



Jednym z popularniejszych odtwarzaczy DivX jest program All Player

Jeśli myślisz o przygotowywaniu własnych filmów, to opisany wcześniej zestaw będzie niewystarczający. Do zrobienia kopii filmu z płyty DVD będziesz potrzebował komputera z procesorem co najmniej Pentium II 500 MHz, ze 128 MB pamięci RAM, kilka GB wolnego miejsca na dysku twardym oraz oczywiście czytnikiem DVD. Nie wierz w bezsensowne bujdy, że można skopiować DVD za pomocą zwykłego czytnika CD-ROM. Musisz mieć również sporo wolnego czasu, ponieważ kompresja jednego filmu może potrwać nawet kilkanaście godzin.

Programy

Do odtwarzania filmów, oprócz solidnego sprzętu, potrzebne są również odpowiednie programy. Najważniejszym z nich jest tzw. kodek, czyli program, który zawiera specjalne instrukcje pozwalające kompresować i dekompresować pliki wideo. Najnowsza wersja kodeka działającego w standardzie DivX oznaczona jest symbolem 5.01. Po ściągnięciu pliku np. ze strony **www.divx.com** należy go zainstalować. W tym celu wystarczy kliknąć na plik instalatora i postępować według wskazówek wyświetlanych na monitorze.

Oprócz kodeka potrzebny jest również program do odtwarzania filmów (player). Można do tego celu użyć dołączony do Okienek Windows Media Player, jednak nie jest to najlepsze wyjście. Jego wadą jest to, że nie potrafi odczytać pliku z napisami. Na szczęście w Sieci można znaleźć wiele innych, lepszych programów. Ich instalacja i obsługa nie powinny sprawić ci żadnego kłopotu: najpierw należy uruchomić program, następnie załadować film oraz ewentualnie plik z napisami i już można cieszyć się filmem. Większość programów oferuje również funkcje do ustawienia wyświetlanego obrazu według osobistych upodobań.

Niektóre pliki mają zakodowany dźwięk przestrzenny w formacie AC3. Jeśli dysponujesz odpowiednim sprzętem (zobacz artykuł o kartach dźwiękowych), możesz rozkoszować się dźwiękiem przestrzennym, takim jak na DVD. Jeśli twój odtwarzacz nie obsługuje filtrów AC3 (poznasz to po tym, że nie będzie nic słychać), musisz je zainstalować. Filtry takie można ściągnąć na przykład ze strony www.divx.pl.

Odtwarzacze DivX

All Player
www.allplayer.prv.pl

Best Player
http://bestplayer.divx.pl/

V-Player
www.vplayer.albion.top.pl/

Koala Player
http://koala.pl/

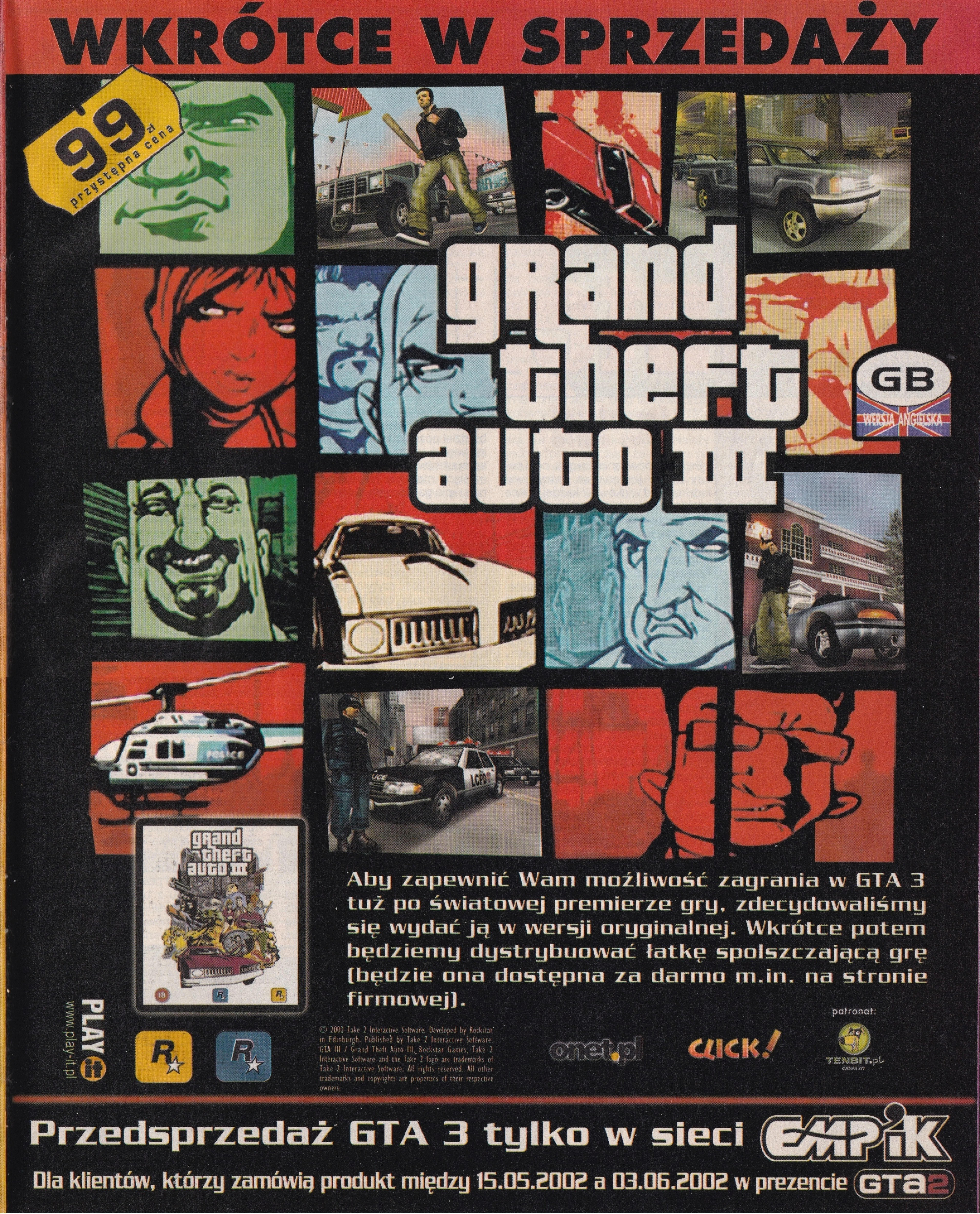
Cinemaplayer
http://www.cinemaplayer.prv.pl

Bsplayer
http://bsplayer.cjb.net

Strony WWW o DivX

http://www.divx.com/
http://www.divx.pl
http://www.divx-digest.com/
http://doom9.org/
http://vcdhelp.com/
http://www.divx.own.pl/

Tekst: Alexander Winciorek; Rys. Marcin Kułakowski


WKRÓTCE W SPRZEDAŻY
99 zł
przystępna cena
grand theft auto III
GB
WERSJA ANGIELSKA
Aby zapewnić Wam możliwość zagrania w GTA 3 tuż po światowej premierze gry, zdecydowaliśmy się wydać ją w wersji oryginalnej. Wkrótce potem będziemy dystrybuować łatkę spolszczającą grę (będzie ona dostępna za darmo m.in. na stronie firmowej).
PLAY it
www.play-it.pl
© 2002 Take 2 Interactive Software. Developed by Rockstar in Edinburgh. Published by Take 2 Interactive Software. GTA III / Grand Theft Auto III, Rockstar Games, Take 2 Interactive Software and the Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.
patronat:
onet.pl
CLICK!
TENBIT.pl
Przedsprzedaż GTA 3 tylko w sieci EMPiK
Dla klientów, którzy zamówią produkt między 15.05.2002 a 03.06.2002 w prezencie GTA2



Sztuczna Inteligencja

Być może już niedługo marzenia o inteligentnych maszynach staną się rzeczywistością

Niedawno na ekranach kin gościł film Stevena Spielberga „A.I. – Sztuczna Inteligencja". Jaki był, taki był, ale nie o filmie będziemy w tym artykule pisać, tylko o tytułowej Sztucznej Inteligencji. Czy coś takiego istnieje, czy to tylko określenie stworzone przez twórców science-fiction? Czy są na świecie maszyny, które tak jak ludzie potrafią wyrażać emocje, obrażają się, śmieją, można z nimi pogadać? Czytaj dalej, a dowiesz się wszystkiego, co warto wiedzieć o próbach, jakie czynili ludzie w celu ożywienia maszyny.

Im bliżej, tym dalej

Problem ożywiania czegoś, co z natury rzeczy jest martwe, fascynował ludzkość od wieków. W każdej epoce znajdował się jakiś szalony naukowiec, który próbował dokonać rzeczy niemożliwych. Zazwyczaj takie wysiłki kończyły się nie najlepiej. Wystarczy wspomnieć Pinokia, Golema czy Frankensteina.

W wieku XX dążenia do uczłowieczania maszyny nabrały realniejszych kształtów. Wraz z powstaniem pierwszych komputerów ludzie zaczęli marzyć, jak to wkrótce komputery wyręczą ich we wszystkim, a inteligentny robot, replikant, czy jak by tego nie nazwać, będzie tak powszechny jak domowy pies. Początkowy entuzjazm szybko opadł, ponieważ okazało się, że nie wystarczy budować coraz szybsze komputery, żeby one od razu same z siebie zaczęły myśleć. Jedynym znaczącym sukcesem na tym polu są automaty szachowe, które nie tylko doścignęły człowieka w umiejętności gry, ale potrafią pokonać nawet największych arcymistrzów. Kilka lat temu głośna była sprawa, w której superkomputer Deep Blue pokonał arcymistrza szachowego Garry'ego Kasparowa.



Tak więc wizja przedstawiona w filmie „Matrix" daleko przed nami. Im bardziej poznajemy ludzki mózg oraz im więcej wiemy o funkcjonowaniu komputerów, tym dalej do stworzenia myślącej maszyny. Na razie jesteśmy na etapie gadających automatów.

Gadające głowy

Marzenia o „prawdziwej" sztucznej inteligencji dość szybko spełzły na niczym. Niemniej, cały ten wysiłek nie poszedł na marne. Spuścizną po latach badań nad sztuczną inteligencją są dzisiejsze automaty konwersacyjne (inaczej zwane chatterbotami lub po prostu botami). Takie automaty nie są niczym innym niż specjalnymi programami, które potrafią symulować prawdziwą rozmowę. Dobrze zbudowany automat bardzo sprawnie reaguje na wszelkie pytania, a jego głównym zadaniem jest nie dać po sobie poznać, że jest maszyną. Dobra zabawa zaczyna się wtedy, gdy użytkownik nie wie do końca, czy ma do czynienia z żywym człowiekiem, czy z automatem.

Twórcy takich programów mogą nawet liczyć na specjalną nagrodę dla programisty, który napisze najlepszy program. Jest ona niebagatelna, bo wynosi aż 100 tysięcy dolarów. Konkurs sponsorowany jest przez milionera Hugh Loebnera, który postanowił ufundować tę kwotę za napisanie najbardziej „ludzkiego" programu (http://www.loebner.net/Prizef/loebner-prize.html). Jak do tej pory nikomu nie udało się zgarnąć głównej nagrody. Niemniej, co roku przyznawana jest mniejsza nagroda (brązowy medal) w wysokości 2 tysięcy dolarów. Podstawę do jej przyznania stanowi pomyślne przejście testu Turinga. Kto wie, może jeśli kiedyś zostaniesz programistą, to uda ci się stworzyć program, który pomyślnie przejdzie test i to ty zdobędziesz główną nagrodę?

Test Turinga

Alan Turing był znakomitym angielskim matematykiem, który zajmował się między innymi problemem Sztucznej Inteligencji. Swego czasu opracował on bardzo słynny test, który należy zastosować, jeśli chce się przekonać, czy dany rozmówca jest człowiekiem, czy maszyną. Test w swoich założeniach wydaje się bardzo prosty, jednak jeszcze żadnemu komputerowi ani programowi nie udało się go pomyślnie przejść. Polega on na tym, że do grupy osób porozumiewających się za pomocą komputerów wprowadza się nowego rozmówcę (komputer). Grupa może zadawać sobie pytania najróżniejszego typu. Na koniec konwersacji ludzie mają wskazać, który z rozmówców to maszyna. Z wielu przeprowadzonych testów żadnemu z botów nie udało się wybrnąć pomyślnie. Jednak istnieje kilka programów, które potrafią udawać całkiem nieźle.





Gdzie szukać?

Programy te można znaleźć w Sieci. Oszczędzimy ci trudów poszukiwań i powiemy, gdzie znajduje się najinteligentniejsza część Internetu.

Warto zacząć od wizyty u wirtualnego psychologa, który mieszka pod adresem **http://ecceliza.cjb.net/**. Z tej strony możesz ściągnąć program o nazwie Eliza, który porozmawia się z tobą jak prawdziwy psychoanalityk. Eliza jest bardzo cierpliwa i trudno wyprowadzić ją z równowagi. Nawet, jeśli zasugerujesz jej, że nie jest zbyt mądra, to błyskotliwa pani psycholog zapyta, czy przypadkiem nie jesteś zdenerwowany, skoro podważasz jej kompetencje. Eliza do piękności nie należy, co znaczy, że interfejs programu jest bardzo ubogi i wygląda jak zwykłe okienko czata. Nie ma tu kozetki, perskiego dywanu ani kota, jak to bywało w gabinecie Herr Freuda. Twórca programu zapewnia, że następne wersje będą dużo bogatsze pod tym względem.

Program ma bardzo małe wymagania sprzętowe. Żeby uruchomić aplikację, wystarczy mieć komputer klasy 486, czyli całkiem niewiele.

Eliza to bardzo utytułowany psycholog. Twórca programu jako pierwszy zdobył za niego w 1991 roku wspomnianą nagrodę Loebnera i wygrywał ją jeszcze trzykrotnie. Skorzystaj więc z darmowej sesji u dr Elizy.

Innym utytułowanym botem jest A.L.I.C.E (Artificial Linguistic Internet Computer Enity), wymyślona przez dra Richarda Wallece'a. A.L.I.C.E w konkursie na najbardziej „ludzki" program wygrywała przez dwa ostatnie lata. Jest to bardzo nowoczesny program, który nieraz już zadziwiał nawet samych twórców. Można z nim swobodnie rozmawiać na ponad 40 tys. zagadnień. Bot świetnie zna się na filmie, nauce, sporcie i innych dziedzinach. A.L.I.C.E jest bardzo miła i podczas rozmowy nie ma ryzyka, że zostaniesz brutalnie wyzwany, jak to nieraz bywa na zwykłych czatach.

A.L.I.C.E była podawana przez rozczarowanych użytkowników do sądu. Wielu internautów było święcie przekonanych, że rozmawiają z ludźmi i nie mogli uwierzyć, gdy dowiedzieli się, że podrywali komputer. Należy jednak przypuszczać, że były to po prostu nieuczciwe próby wyciągnięcia pieniędzy od twórców programu.

W każdym razie A.L.I.C.E jest chyba najsławniejszym botem i w oparciu o jej kody źródłowe powstaje wiele klonów. Kopiowanie A.L.I.C.E jest o tyle łatwe, że cały projekt powstaje na zasadzie open source, co znaczy, że każdy może niemal dowolnie modyfikować właściwości programu. Na kodzie A.L.I.C.E oparto bot uczestniczący w promocji wspomnianego filmu „A.I. – Sztuczna Inteligencja" i wiele innych.

Projekt A.L.I.C.E rozwija się bardzo prężnie. Dr Wallece już dziś pracuje nad dodaniem do bota modułu rozpoznającego mowę. Jeśli te prace zakończą się sukcesem, za jakiś czas będzie można z A.L.I.C.E pogadać niemal tak łatwo, jak z prawdziwym człowiekiem.

Sporą wadę dotychczasowych wersji A.L.I.C.E stanowi niezbyt prosty proces instalacji programu. Jeśli chcesz skorzystać z pełnej wersji programu, musisz ściągnąć i zainstalować kilka programów niezbędnych do prawidłowego funkcjonowania. Szczegółowe instrukcje znajdziesz na stronie **http://alicebot.org/resources/programd/readme.html**.

Na szczęście jest też uproszczona wersja bota, który funkcjonuje jak zwykły czat. Wystarczy, że wejdziesz na stronę **http://alicebot.org/alicechat.html**, podasz swoje imię i możesz swobodnie rozmawiać. Pamiętaj jednak, że rozmawiasz z maszyną!





A.L.I.C.E. AI Foundation

Promoting the adoption and development of Alicebot and AIML free software.

Foundation Information

Browse our press archive.
Read our mission statement.
Find out who we are.
Discover the history of A.L.I.C.E.
Uncover what we are.
Please see our list of donors.
Learn how you can contribute.
Join us and participate!

Press and Media

13 May 2002 Meet Maddy (BBC)
29 March 2002 Rappkjefta roboter (Norwegian)
11 January 2002 Para quem quer

Alicebot and AIML Resources

NEW: Host Your Bot Here!
Download Alicebot and AIML tools.
Get documentation.
Locate Alicebot/AIML companies.
Read or join an Alicebot mailing list.
See some live Alicebots.
Find A.L.I.C.E. in public discourse.
AIML Specification (Working Draft)

Activities and Committees

Alicebot and AIML Architecture committee
AI Ethics committee
AIML Schema committee

Z Sieci

Chatbot

http://aimovie.warnerbros.com/

Robot znany z filmu „A.I. – Sztuczna Inteligencja". Bez wątpienia postać występująca w filmie była znacznie mądrzejsza.



Ramona

http://www.kurzweilai.net/

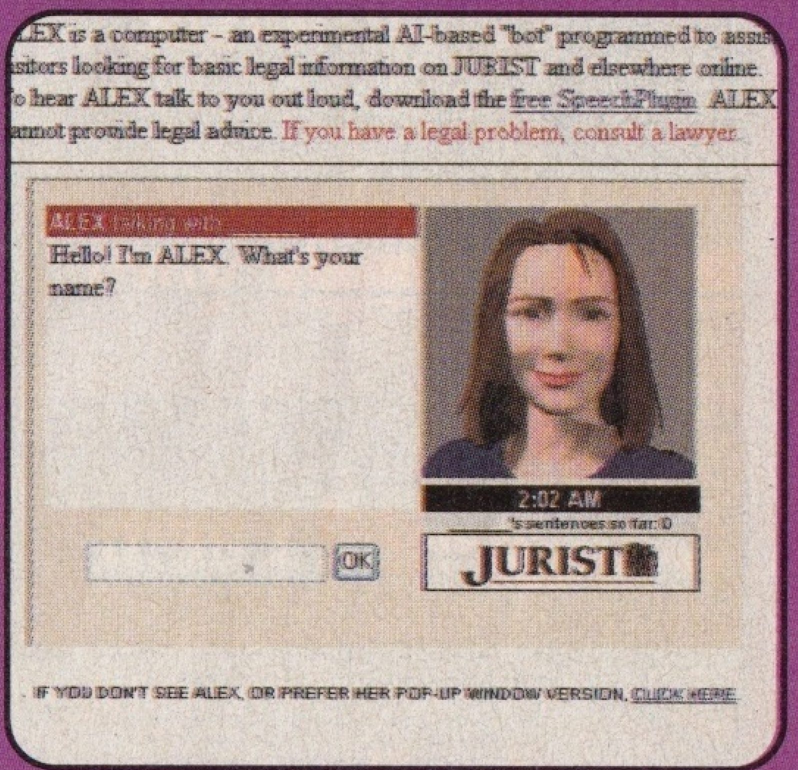
Ramona to bardzo ładny bot. Jest to asystentka naukowca Raya Kurzweila zajmującego się Sztuczną Inteligencją.



Alex

http://jurist.law.pitt.edu/alex.htm

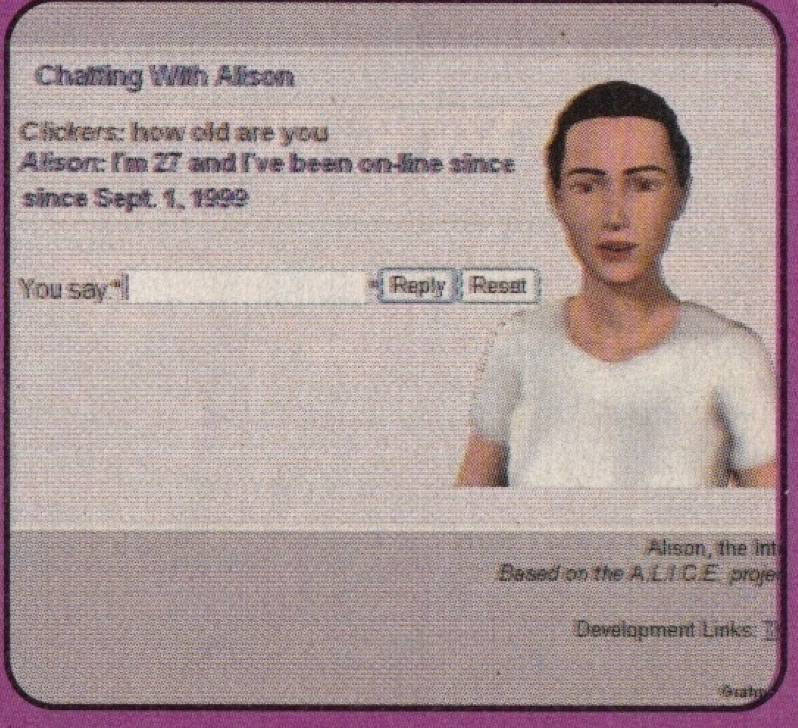
Bot-prawnik. Poradzi, pomoże i grosza za to nie weźmie. Ideał...



Alison

http://www.blivion.com/alison

Szukasz sympatycznego towarzystwa na pogaduchy? Alison z przyjemnością nawiąże konwersację



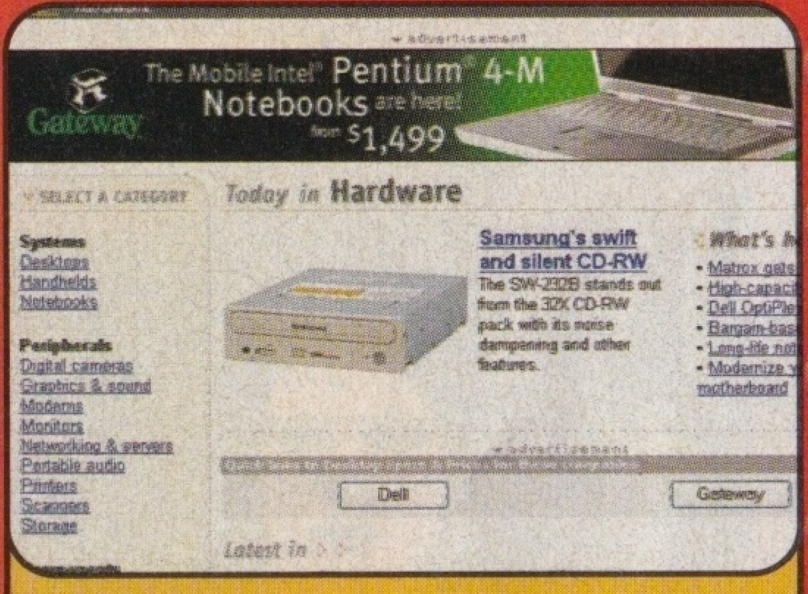
Tekst: Alexander Winciorek; Rys.: Marcin Kułakowski; Zdjęcia: UIP, Warner Bros., archiwum Wydawnictwa Bauer

5x WWW

Wakacje to doskonała pora na zakupy sprzętu komputerowego. Zanim jednak zostawisz w sklepie pieniądze, przejrzyj w Sieci opisy, porównania i opinie. Słowem, w dzisiejszym TOP 5 proponujmy ci kilka odnośników do stron o tematyce hardware'owej.



www.zdnet.com/reviews



http://computers.cnet.com



www.tomshardware.pl



www.mysimon.com

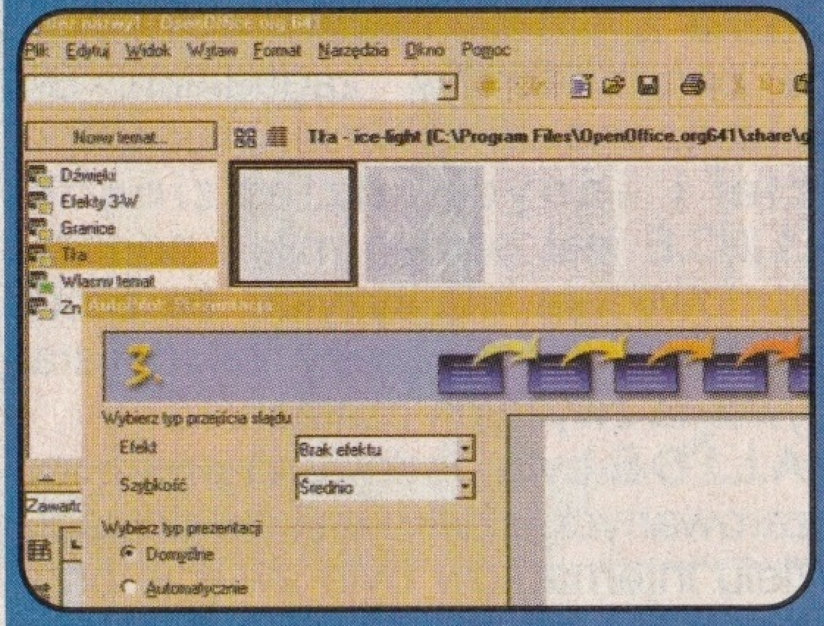


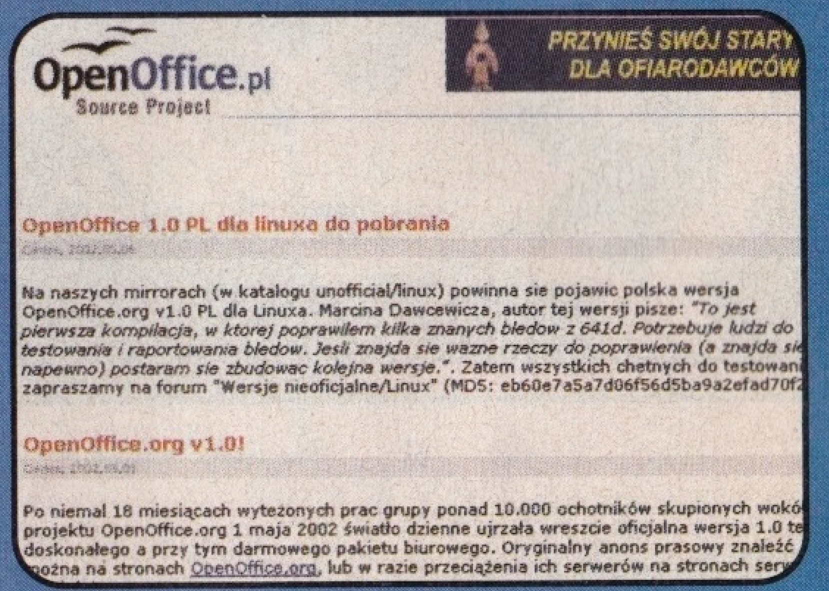
www.benchmark.pl

Nowy Office

http://www.openoffice.pl/

Współczesny komputer nie może obyć się bez dobrego pakietu biurowego. Każdy z nas od czasu do czasu musi coś napisać, policzyć lub przygotować atrakcyjną prezentację. Na polskim rynku króluje niepodzielnie MS Office. Nie jest to jednak oprogramowanie jedynie słuszne i niezastąpione. MS Office nie jest oczywiście złym pakietem, jednak jego sporą wadę stanowi cena i dość uciążliwy sposób rejestracji. Dotychczas największą konkurencję dla produktu giganta z Redmont stanowił darmowy StarOffice firmy Sun Microsystems. Jednak od jakiegoś czasu również za ten pakiet trzeba płacić (chociaż dużo mniej niż za MS Office). Na szczęście znalazło się kilku zapaleńców, którzy postanowili nie poddać się monopolowi Microsoftu i zaprotestować przeciwko nowej polityce Sun Microsystems. Na bazie StarOffice stworzyli oni nowy pakiet – OpenOffice. Oprogramowanie zbudowano w oparciu o zasadę open-source, co oznacza, że każdy, kto potrafi i ma ochotę, może dowolnie modyfikować program. W skład pakietu wchodzi edytor tekstów (Write), arkusz kalkulacyjny (Calc), narzędzie do rysowania (Draw), programy do tworzenia formuł (Formula) oraz prezentacji (Impress). Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o tym projekcie, zajrzyj na stronę http://www.openoffice.pl/.





Stawka większa niż...

http://kloss.wp.pl/



Nieustraszony Stanisław Mikulski (kapitan Hans Kloss vel J-23) to bohater wielu pokoleń Polaków. Już nasi ojcowie, a nawet dziadkowie, zachwycali się brawurowymi akcjami dywersyjnymi w wykonaniu tego nieustraszonego agenta. Każdy młody chłopak wcześniej czy później pragnął zostać szpiegiem. Kloss królował najpierw w telewizyjnym serialu „Stawka większa niż życie", a później w popularnych komiksach. W latach dziewięćdziesiątych popularność Klossa nieco przyblakła, a niektórzy wymawiali mu, że służył nie w tym wojsku, co trzeba. W każdym razie Kloss wielkim bohaterem był, jest i najprawdopodobniej jeszcze długo będzie. Kto wie, może gdybyśmy mieli ze trzech takich agentów, to sami byśmy sobie tę wojnę wygrali.

Każdy, kto chce bliżej poznać tę nietuzinkową postać, powinien zajrzeć na stronę **http://kloss.wp.pl/**. Znajdziesz tu przede wszystkim komiks z przygodami agenta J-23, ale jest też sporo innych atrakcji.

Typki spod ciemnej gwiazdy

http://www.fbi.gov/mostwant/topten/tenlist.htm



Po świecie chodzi cała masa bandziorów, o czym sam mogłeś się pewnie przekonać. Jednak, żeby trafić na specjalnie stworzoną przez FBI listę, na której znajduje się dziesięciu najbardziej poszukiwanych przestępców, trzeba być naprawdę strasznym, strasznym draniem.

Na stronie http://www.fbi.gov/mostwant/topten/tenlist.htm znajdziesz sylwetki dziesięciu najgroźniejszych ludzi na świecie. Strona ta nie powstała w celu reklamowania tych niegodziwców, lecz po to, żeby jak najszybciej ich złapać i uwięzić. Być może natkniesz się na któregoś z nich w tramwaju albo w kolejce po chleb.

Uwaga! Jeśli na wakacjach spotkasz któregoś z panów umieszczonych na liście, lepiej czym prędzej zejdź im z oczu i zadzwoń po policję. Nagroda czeka!



Wakacje w mieście

http://www.naszemiasto.pl/

Nie każdy może sobie pozwolić na wspaniałą podróż wakacyjną. Spora część z was z pewnością zostanie w domach. Nie znaczy to wcale, że wakacje w domu muszą być nudne. W większości miejscowości odbędzie się wiele interesujących imprez, na które niewątpliwie warto się wybrać. Jeśli nie chcesz, żeby ominęły cię jakieś atrakcje, koniecznie zajrzyj na stronę **http://www.naszemiasto.pl/**. Znajdziesz tu zapowiedzi najciekawszych imprez, repertuar kin i teatrów, a także wiele innych pożytecznych informacji. Serwis zawiera zawsze aktualne wiadomości, więc możesz na nim polegać w każdej sytuacji.

Egzotyczne podróże

http://www.spaleni.iq.pl/

Jeśli w te wakacje wybierasz się do Afryki, to przed wyjazdem koniecznie zajrzyj na stronę http://www.spaleni.iq.pl. Pod tym adresem znajdziesz bardzo sprawnie redagowaną witrynę przeznaczoną dla miłośników Czarnego Lądu.

Strona zawiera wiele praktycznych porad dla osób, które chciałyby zorganizować afrykańską wyprawę. Możesz przeczytać tu między innymi o ekwipunku, jaki koniecznie trzeba zabrać ze sobą. Sporo miejsca poświęcono również na omówienie takich spraw, jak koszty wyprawy czy sposoby transportu.

Jeśli na razie nie stać cię na taką wycieczkę, to przynajmniej możesz wybrać się w wirtualną podróż.

Wszystko o drukarkach

http://druknet.pl/druknet

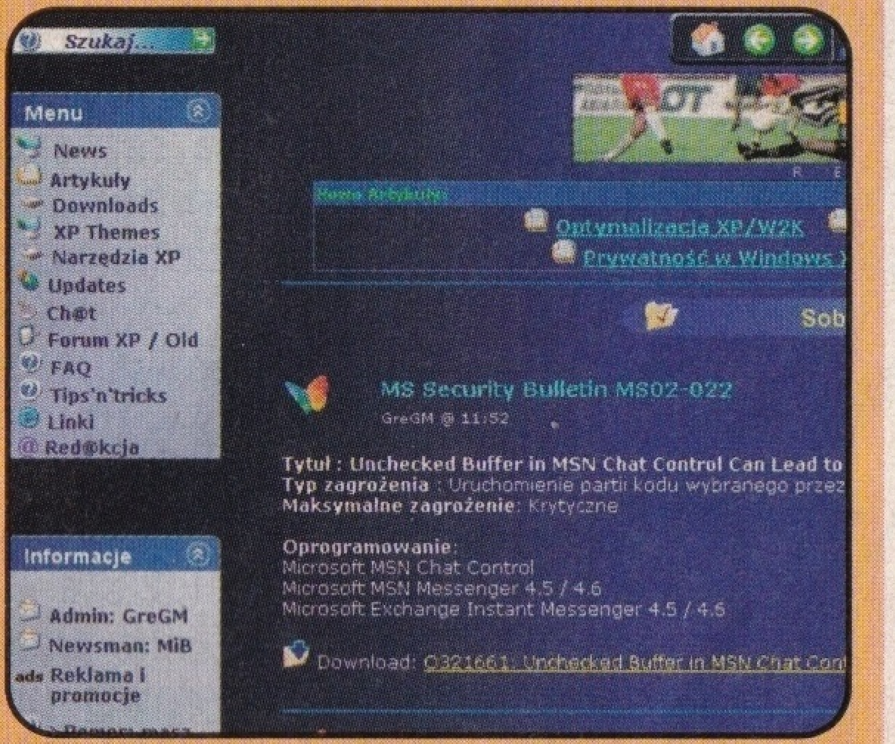


Technika komputerowa pędzi naprzód w niesłychanym tempie. Nowe technologie powstają niemal z dnia na dzień. Ten postęp nie ominął również dziedzin związanych z drukowaniem. Nowe drukarki drukują coraz ładniej, są coraz szybsze, no i przede wszystkim coraz tańsze.

Wszelkie nowinki ze świata drukarek znajdziesz na stronie **http://druknet.pl/druknet/**. Dowiesz się tutaj, jak dbać o swoje urządzenie, jak bezpiecznie zmienić kartridż, znajdziesz także najnowsze sterowniki. Ponadto na stronie jest sklep, w którym możesz zamówić zarówno oryginalne tusze, jak i sporo tańsze zamienniki. Jeśli chcesz drukować tanio, koniecznie odwiedź tę stronę.

XP bez tajemnic

http://www.winxp.pl



Najnowszy system operacyjny Microsoftu to bez wątpienia bardzo udany produkt. Windowsy nareszcie stały się w miarę stabilne i bezpieczne. Windows XP to rozwinięcie profesjonalnych systemów operacyjnych z rodziny NT/2000. Jednak użytkownicy, którzy przesiądą się na XP z wcześniejszych wersji systemu, np. 9x/Me, nie od razu połapią się w gąszczu zmian i usprawnień. Trzeba przyznać, że programiści nieźle się do tych zmian przyłożyli. Właśnie z myślą o tych nieco zdezorientowanych użytkownikach (lecz nie tylko) powstała witryna **http://www.winxp.pl**.

Na stronie znajdziesz wiele porad, m.in. jak usprawnić działanie systemu, jak radzić sobie z najczęściej spotykanymi problemami, skąd ściągnąć sterowniki oraz wiele, wiele innych. Strona redagowana jest bardzo starannie, a jej autorzy znają się na rzeczy.

Przed wyjazdem

http://lonelyplanet.com

Fachowo zaplanowany wyjazd gwarantuje później udaną wycieczkę. Dobra znajomość terenu i obyczajów tam panujących jest szczególnie ważna podczas dalekich, egzotycznych wypraw. Jeśli chcesz oszczędzić sobie kłopotów, przed wyjazdem koniecznie zajrzyj na stronę **http://lonelyplanet.com/**. Na stronach LonelyPlanet znajdziesz wszystko, co prawdziwy turysta wiedzieć powinien. Redakcja serwisu dba, żeby informacje były aktualne i jak najbardziej przydatne. Znajdziesz tutaj niezbędne wiadomości o noclegach, opiece zdrowotnej, odbywających się imprezach oraz miejscach, które warto odwiedzić.

Na szczególną uwagę zasługują pocztówki, czyli opinie ludzi, którzy byli już w danym miejscu i chcą podzielić się swoimi wrażeniami. Ponadto na stronach LonelyPlanet masz możliwość zakupienia przewodników i innych użytecznych publikacji.



A może na biegun?

http://www.90n.pl

Wakacje za pasem. Jeśli nie masz jeszcze dokładnych planów, to najwyższy czas powziąć jakąś decyzję. Czekają na ciebie góry, morza, jeziora i lasy całego świata.

Bez względu na to, gdzie się wybierzesz, na pewno będziesz potrzebował sporo sprzętu turystycznego. Zamiast biegać po sklepach w poszukiwaniu odpowiednich przedmiotów, zajrzyj do Internetu pod adres **http://www.90N.pl**.

Mieści się tutaj bardzo dobry sklep, którego patronem jest znany polski polarnik Marek Kamiński. Znajdziesz tu wyposażenie zarówno dla prawdziwych wyczynowców wspinających się na najwyższe szczyty, jak i zwykłe akcesoria turystyczne, przydatne podczas weekendowego biwaku.

Katalog produktów sprzedawanych w sklepie został podzielony na kilka kategorii: akcesoria turystyczne, apteczki, buty, akcesoria na rower, namioty, odzież, plecaki, sprzęt biwakowy, wspinaczkowy, śpiwory oraz książki o tematyce podróżniczej. Wybór ułatwiają szczegółowe opisy umieszczone przy każdym produkcie oraz zamieszczona na stronie wyszukiwarka. I jeszcze jedno: Marek Kamiński osobiście wypróbował większość oferowanego tutaj sprzętu.



Salon Zibi

http://www.ws.pl/zibi

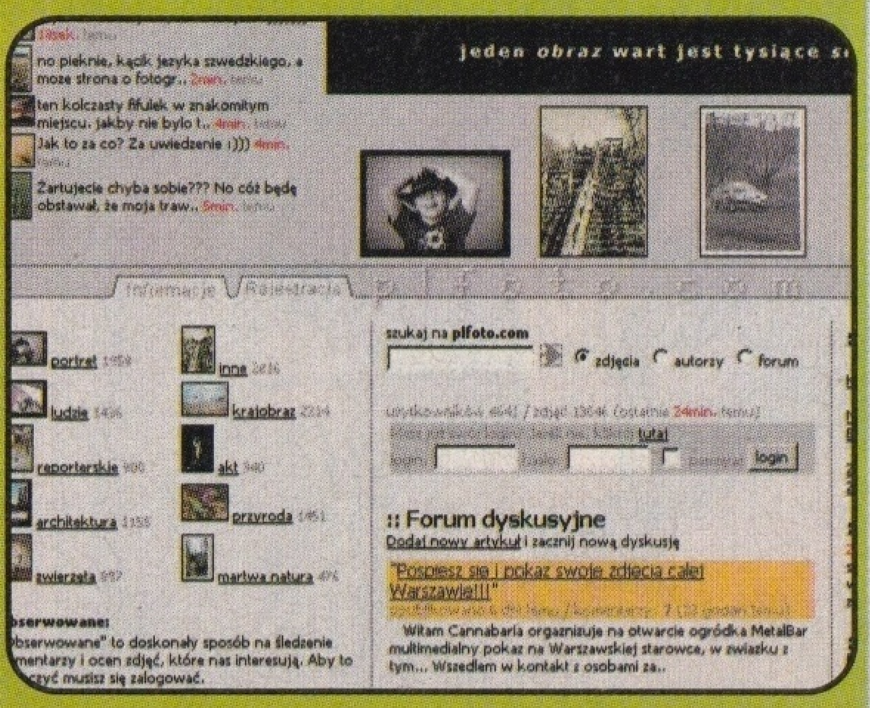
W sklepie internetowym Wirtualnej Polski rozpoczął działalność salon sprzedaży zegarków, prowadzony przez Zibi. Ceny są niższe o około 5 procent od tych w salonach firmowych Zibii.

Serwis fotograficzny

http://plfoto.com

Internetowy serwis dla fotoamatorów plfoto. com wyróżnia się tym, że na jego kształt wpływ mają sami użytkownicy. Jest to jeden z większych tego typu serwisów w Sieci, notujący dziennie około 44 tys. odsłon. Serwis łączy funkcje galerii, forum dyskusyjnego i centrum informacyjnego. Jego działanie opiera się w dużej mierze na aktywności użytkowników, którzy publikują swoje zdjęcia, wystawiają oceny innym i wymieniają poglądy na forum.

Serwis zorganizowano w kilka działów, do których dostęp uzyskuje się ze strony głównej.



Teksty: Alexander Winciorek, Eeyore

SPIDERMAN







Wedle starej mądrości ludowej ilość szczęścia przypadająca na człowieka nie zmienia się. Oznacza to, że jeśli komuś przydarzy się coś niedobrego, to jakieś wydarzenie zrównoważy pecha. Ostatnio doświadczyli tego twórcy "Spider-Mana". Jego produkcję trzeba bowiem nazwać nieustającym pasmem wpadek i porażek. Tymczasem już po trzech tygodniach od premiery film zarobił tyle, ile „Władca Pierścieni" w ciągu dwóch miesięcy!

Wszystko zaczęło się na początku lat 90., kiedy amerykańska wytwórnia Warner Bros, tuż po sukcesie „Powrotu Batmana", postanowiła uczcić 30. rocznicę powstania komiksu filmem o Człowieku-Pająku. Zatrudniony scenarzysta w ciągu sześciu tygodni napisał tekst, który do niczego się nie nadawał. W dodatku typowany do głównej roli Arnold Schwarzenegger zdecydowanie odrzucił tę propozycję. „Spider-Man? Ten wymoczek w rajstopach? To nie dla mnie!" – miał rzekomo powiedzieć. Filmem nie zainteresował się też Tim Burton, reżyser „Batmana". Prace wstrzymano, zaś wykupione za olbrzymie pieniądze prawa do komiksu trafiły do szuflady czyjegoś biurka.

W 1998 roku, kiedy wydawało się, że pomysł upadł na dobre, Człowiekiem-Pająkiem zainteresował się David Koepp. Praca nad tekstem zajęła mu blisko rok. Efekt był jednak wart zachodu. Historia życia nastoletniego Petera Parkera, którego pokąsał genetycznie zmodyfikowany owad, miała olbrzymi potencjał. Tym większy, że ukochany przez widzów model „od zera do bohatera" został w nim mocno wyeksponowany. Pogryziony chłopak odkrywał w sobie nadprzyrodzone moce i korzystając z nich, stawał do walki z Zielonym Goblinem. Zmieniał się w ostatnią nadzieję ludzkości! Widowiskowych scen akcji i pierwszorzędnego humoru w scenariuszu Koeppa również nie brakowało. Nic dziwnego, że producentom dość szybko udało się zatrudnić reżysera Sama Raimiego (autora „Evil Dead") i ulubieńca amerykańskich nastolatek, Tobey'a Maguire'a.

Tymczasem pech wrócił. Kolejni aktorzy odrzucali propozycję wcielenia się w Zielonego Goblina. Brakiem czasu wykpili się Jack Nicholson i John Malkovich, odmówił też Nicholas Cage.

Również Willem Dafoe nie chciał grać w „Spider-Manie". W jednym z wywiadów powiedział, że ze scenariusza komercja aż cieknie. Dopiero czek uciszył jego sumienie. Niesmak jednak pozostał: opinia Dafoe była wielokrotnie powtarzana w prasie branżowej, psując wizerunek filmu.

Koszmar trwał. W czasie realizacji „Spider-Mana" zginął jeden z kaskaderów, zaś z planu ukradziono komplet strojów tytułowego bohatera. Stan Lee, współtwórca komiksu, zaczął wyrażać się o produkcji w bardzo niepochlebnych słowach. Wreszcie inwestycja w pokazywane przed „Final Fantasy" reklamówki okazała się całkowitym błędem. Ludzie nie chcieli oglądać obrazu na podstawie gry, a po zamachu na WTC trailer trzeba było wycofać z kin! Okazało się bowiem, że w jednym z kadrów pojawiają się dwie nowojorskie wieże!

Obecnie „Spider-Man" walczy o miano najszybciej zarabiającego filmu w historii kina. Ma za sobą pierwsze sukcesy: najlepszy wynik w ciągu pierwszego weekendu (114 milionów dolarów), tygodnia, dziesięciu dni. Przemawia też za nim podpisana jeszcze w 2001 roku umowa z sieciami Taco Bell, KFC, Pizza Hut i producentem płatków Kellog's, która przyniosła mu dalsze 40 milionów. O tym, czy uda się prześcignąć dotychczasowego rekordzistę, katastroficznego „Titanica", zadecydują wyniki z Europy, w tym także i Polski. Zatem – do zobaczenia w kinie!

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: Warner Bros



BILET DO KINA

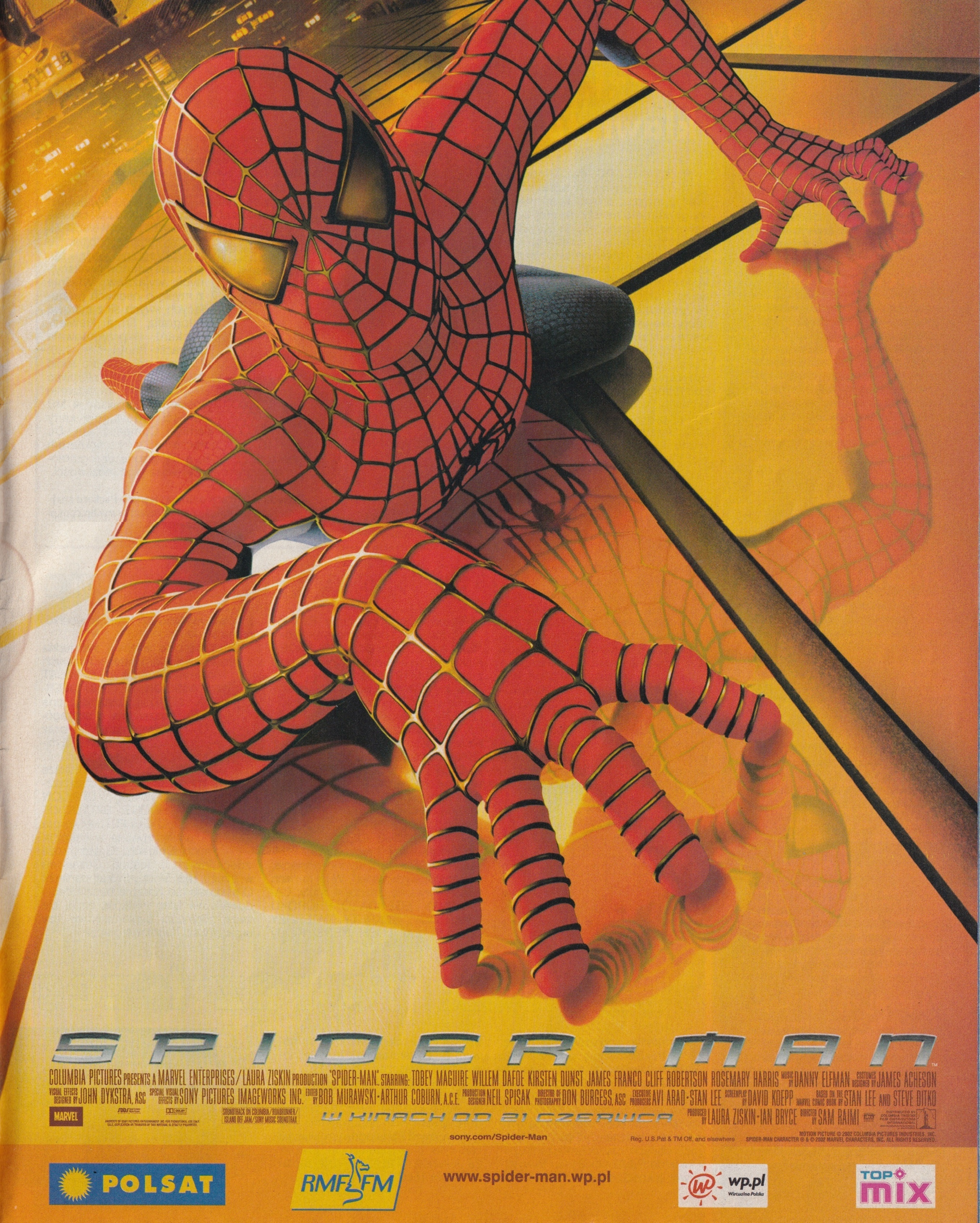
Chcecie zobaczyć „Spider-Mana" na specjalnym pokazie zorganizowanym przez redakcje CLICK! i CD ACTION? Nic prostszego. Wystarczy kupić lipcowy numer któregoś z tych pism i przyjść z nim do kina.

Pokazy odbędą się 20 czerwca:
w Warszawie o 20.30 w kinie Atlantic, sala A
we Wrocławiu o 20.45 w kinie Helios, sala nr 7
W każdym z miast czeka na Was 150 zaproszeń!!!

KONKURS

Mamy dla Was też minikonkurs. Na zwycięzców czeka zestaw koszulek i komiksów o Spider-Manie. Wystarczy, że na adres CLICKA! (skr. pocztowa 333, 04-026 Warszawa) prześlecie odpowiedź na pytanie:
Jak nazywa się w filmie ukochana Spider-Mana?
Na kartki pocztowe z dopiskiem "Spider-Man" czekamy do końca czerwca.

DO ZOBACZENIA W KINIE!



SPIDER-MAN™
COLUMBIA PICTURES PRESENTS A MARVEL ENTERPRISES / LAURA ZISKIN PRODUCTION "SPIDER-MAN" STARRING: TOBEY MAGUIRE WILLEM DAFOE KIRSTEN DUNST JAMES FRANCO CLIFF ROBERTSON ROSEMARY HARRIS MUSIC BY DANNY ELFMAN COSTUMES DESIGNED BY JAMES ACHESON
VISUAL EFFECTS DESIGNED BY JOHN DYKSTRA, ASC SPECIAL VISUAL EFFECTS BY SONY PICTURES IMAGEWORKS INC. EDITED BY BOB MURAWSKI-ARTHUR COBURN, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER NEIL SPISAK DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DON BURGESS, ASC EXECUTIVE PRODUCERS AVI ARAD-STAN LEE SCREENPLAY BY DAVID KOEPP BASED ON THE MARVEL COMIC BOOK BY STAN LEE AND STEVE DITKO
MARVEL
SOUNDTRACK ON COLUMBIA/ROADRUNNER/ISLAND DEF JAM/SONY MUSIC SOUNDTRAX
W KINACH OD 21 CZERWCA
PRODUCED BY LAURA ZISKIN-IAN BRYCE DIRECTED BY SAM RAIMI
sony.com/Spider-Man
Reg. U.S.Pat & TM Off, and elsewhere
MOTION PICTURE © 2002 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC.
SPIDER-MAN CHARACTER ® & © 2002 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
POLSAT
RMF FM
www.spider-man.wp.pl
wp.pl Wirtualna Polska
TOP mix

JEDNYM ZDANIEM

Pizza przez Internet

AmRest (firma zarządzająca siecią Pizza Hut) wprowadziła na terenie Warszawy nową usługę – zamawianie pizzy przez Internet. Aby złożyć zamówienie, trzeba zostać zarejestrowanym użytkownikiem serwisu www.pizzahut.pl. Cóż, życzymy wielu zamówień z Sieci, ale nie omieszkamy też wspomnieć, że takie usługi dużo wcześniej wprowadziło wiele pizzerii w Polsce...

Grajmy... po Sieci!

Firma APN Promise uruchomiła serwis www.grajmy.com, pozwalający nieograniczonej rzeszy użytkowników grać w gry sieciowe. Na razie dostępnych jest około 20 tytułów, jednak ich liczba będzie się zwiększać. Do zabawy nie jest wymagane super szybkie łącze, niezbędny jest natomiast specjalny programik, który można pobrać ze stron www.grajmy.com.



Tania płyta z GeForcem

Firma Asus oferuje już pierwszą płytę główną dla procesorów AMD ze zintegrowaną kartą graficzną, opartą o układ nForce 220D. Konstrukcja oznaczona symbolem A7N266-VM posiada także wbudowaną kartę dźwiękową oraz sieciową. Niestety, nowa płyta nie należy do demonów prędkości – ale czego można się spodziewać po urządzeniu kosztującym około 400 zł?

Coraz więcej MSI

Micros Star International (MSI) zamierza rozszerzyć ofertę produkowanych przez siebie produktów. Niedawno firma zapowiedziała rozpoczęcie produkcji napędów optycznych (CD-RW, DVD), a teraz pojawiły się także pogłoski, że wśród nowych urządzeń znajdą się także monitory LCD.

Humorzasty GeForce 4

Jak się okazuje, karty z najnowszymi chipami nVidii potrafią sprawiać wielu użytkownikom spore kłopoty. Fakt ten zauważyli nawet producenci płyt głównych i zareagowali na to..., obklejając swoje wyroby nalepką „Fully Compatible with nVIDIA GeForce4 MX4 (NV17) series"...

Szybciej, czyli wolniej...

Podczas testów przeprowadzonych przez The Inquirer okazało się, że najnowsze i najszybsze profesjonalne karty graficzne ATi oraz nVidia działają szybciej na komputerach z procesorami Pentium niż AMD! Co ciekawe, nawet użycie wydajniejszego Athlona dawało gorszy wynik, niż ten uzyskany w testach na „słabszym" Pentium 4. Czemu tak się dzieje? Odpowiedź jest prosta: Intel kontroluje około 80% rynku stacji roboczych i to właśnie pod jego układy tworzone są sterowniki...

Myszka + klawiatura

Jeśli masz PC oraz Windows, na pewno korzystasz z myszki, a twój komputerowy gryzoń nie należy do elity tego gatunku (objawia się to zwykle koniecznością częstego czyszczenia rolek prowadzących kulkę oraz samej kulki). Mysz optyczna oferowana przez firmę Manta (wyprodukowana przez X-Technologies) może na zawsze uwolnić cię od tego mało pasjonującego zajęcia. Poza nowoczesnym układem optycznym i łączem USB, gryzoń Manty posiada też rolkę do przewijania ekranu oraz dodatkowe programowalne przyciski. Urządzenie idealnie leży w dłoni, czyniąc pracę (lub zabawę) bardzo wygodną.



Kolejnym niezbędnym elementem PC jest oczywiście klawiatura. W nasze ręce trafił multimedialny model tego urządzenia, wyposażony w dodatkowe klawisze włączające, wyłączające lub usypiające PC, otwierające program do poczty elektronicznej oraz np. sterujące odtwarzaniem mediów w Windows. Klawiatura prezentuje się bardzo elegancko, również co do jej działania nie mieliśmy żadnych zastrzeżeń. Szkoda tylko, że dostarczony model posiadał klawisze rozmieszczone zgodnie z tzw. klawiaturą maszynistki (osobne klawisze ł, ą, ć itp.). Wiele osób tego nie znosi...



Więcej informacji znajdziesz w Internecie pod adresem www.manta.com.pl

Coś na wakacje



Coraz więcej osób rezygnuje z tradycyjnych aparatów fotograficznych na rzecz cyfrowych. Nic dziwnego, w wielu zastosowaniach cyfrówki przewyższają tradycyjne aparaty – jednym z ich plusów jest fakt, że aby zobaczyć, jak wyszło zdjęcie, nie trzeba płacić za wywołanie filmu i wykonanie odbitek. To jest szczególnie ważne np. podczas urlopów i wakacyjnych wyjazdów. Właśnie z myślą o osobach próbujących swych sił z cyfrową fotografią firma Hewlett-Packard przygotowała aparacik Photosmart 120. Pozwala on nie tylko robić zdjęcia, ale też nagrywać krótkie filmiki. Urządzenie posiada wbudowane 4 MB pamięci i obsługuje karty pamięci CompactFlash. Do połączenia z komputerem używa łącza USB, a dołączone oprogramowanie dodatkowo zwiększa jego możliwości.

Więcej informacji o firmie Hewlett-Packard znajdziesz w Internecie pod adresem www.hp.com.pl

CD Projekt przedstawia

3 nowe strategie firmy Paradox trafiły pod opiekuńcze skrzydełka CD Projektu. CRUSADER KINGS opowiada o feudalnej Europie z lat 1066-1419 – czasach wypraw krzyżowych i powstawania wielkich mocarstw. LEGION przenosi graczy do starożytnego Rzymu, zaś HEARTS OF IRON zaprasza na wycieczkę w XX wiek. Wymienione gry zostaną spolszczone.



Premierą mrocznej gry przygodowej HITCHCOCK: OSTATNIE CIĘCIE rozpoczęła swój żywot nowa seria CD Projektu: „Słynne postacie, tajemnicze wydarzenia". W jej ramach zostaną wydane jeszcze 4 tytuły: CASANOVA, LEGENDA O PROROKU I ZABÓJCY, SEKRETY TWIERDZY ALAMUT oraz LOCH NESS. Każdy z tych dwupłytowych tytułów wyceniono na 39,90 zł.

W czerwcu do sklepów trafi jedna z najciekawszych strategii turowych ostatnich lat, COMBAT MISSION: BEYOND OVERLORD. Zostanie ona poszerzona o szczegółową instrukcję oraz CD z dodatkowymi misjami i grafikami.

Po wakacjach ukaże się strategia czasu rzeczywistego DRAGON THRONE: BATTLE OF RED CLIFFS. Jest to gra umiejscowiona w starożytnych Chinach. Gracz może zdecydować o losach Cesarstwa w trzech różnorodnych kampaniach. O sukcesie lub porażce będzie decydowała nie tylko wielkość armii, ale także zdolności dyplomatyczne czy umiejętności handlowe gracza.

Jukebox po raz trzeci

Creative zaprezentował nową, trzecią wersję przenośnego odtwarzacza audio Creative Nomad Jukebox 3. Urządzenie posiada obecnie dysk twardy 20 GB, pozwalający zapisać do 5000 utworów MP3 lub 8000 WMA. Poza tym, Jukeboxa można użyć do... archiwizacji danych czy przenoszenia plików wideo. Jukebox 3 oferuje wyjątkowej jakości dźwięk i może być używany ze słuchawkami, domowym systemem audio czy w samochodzie podczas podróży. Do kopiowania danych między komputerem i Jukeboxem służy szybkie złącze IEEE1394 oraz tradycyjny port USB. Nie zapomniano też o optycznym i analogowym wyjściu liniowym oraz poręcznym pilocie. Za Jukeboxa 3 trzeba będzie zapłacić około 1600 zł + VAT.



Głośniki XTechnologies i Manta

By zestaw komputerowy był kompletny, przydzą się dobre głośniki. Jakie wybrać, które najlepiej spełnią twoje wymagania? Pomagamy w wyborze!

XTW 160 USB

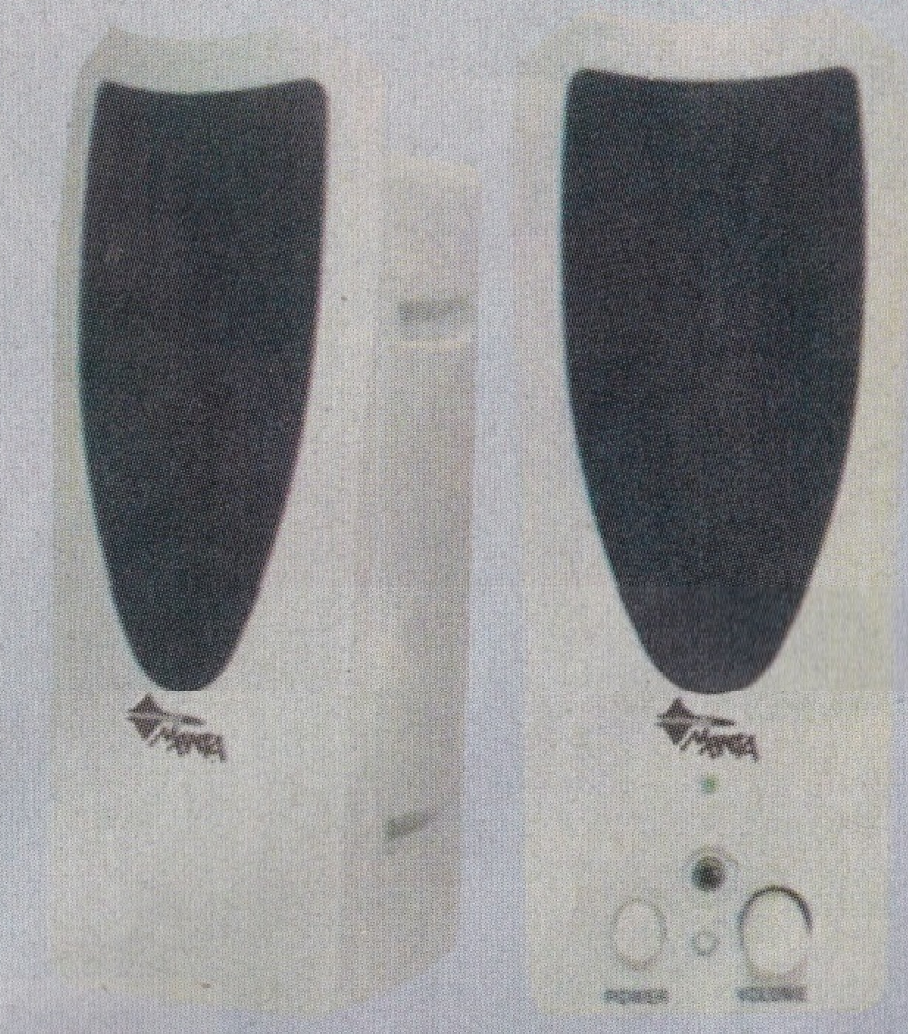
cena: ok 70 zł



Bardzo ciekawy zestaw w naszym przeglądzie. Głośniki podłącza się wyłącznie pod port USB i minijack do komputera. Nie posiadają zasilania 220V, przez co są małe, lekkie i poręczne. Nie są uosobieniem mocy i czystości dźwięku, ale świetnie sprawdzają się na biurku naszej sekretarz redakcji, która lubi przy pracy posłuchać sobie w tle muzyczki. Za taką cene nie powinien nikt marudzić.

MM90

cena: ok 30 zł



Te skromne głośniki to wytwór samej MANTY. Od razu trzeba przyznać, że jak za taką cenę, prezentują się poprawnie pod względem wizualnym, a pod względem technicznym są stosunkowo sprawne. Niewielkie, o skromnych parametrach, do dźwięków w Windows czy prostych gier nadają się idealnie. Dobrze też sprawdzają się podczas pracy w biurze :)

XTW 480

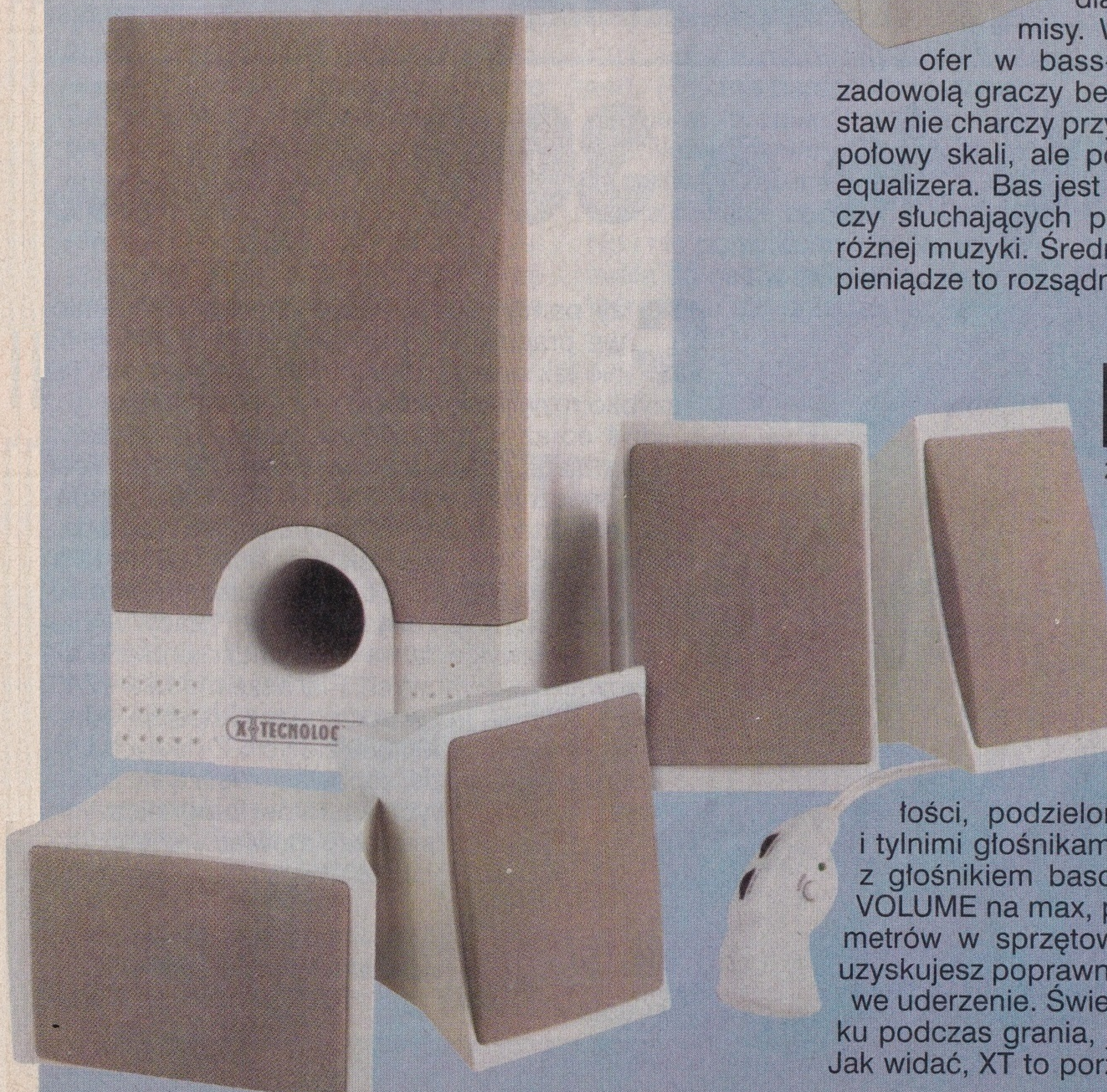


cena: ok 220 zł

Średni wagowo zestaw w wykonaniu XTECHNOLOGIES to rozwiązanie dla ludzi łatwo idących na kompromisy. Wyższa jakość dźwięku, subwoofer w bass-reflexie i tylko dwie satelitki zadowolą graczy bez skłonności melomańskich. Zestaw nie charczy przy podkręceniu głośności powyżej połowy skali, ale później trzeba użyć sprzętowego equalizera. Bas jest na tyle mocny, że zadowoli graczy słuchających podczas „pracy" na komputerze różnej muzyki. Średnia klasa za stosunkowo średnie pieniądze to rozsądne rozwiązanie.

XTW 600

cena: ok 320 zł



Najmocniejszy zestaw głośnikowy w ofercie XTECHNOLOGIES składa się z czterech głośników satelitarnych i konkretnie wyglądającego sub-woofera zbudowanego w technologii bass-reflex. Trzeba przyznać, że wszystko to brzmi podobnie, jak wygląda, czyli bardzo zacnie. Ładnie podzielono średnie/wysokie i niskie tony. Kontroler głośności, umieszczony w osobnym „pilocie" połączonym kablami do całości, podzielony jest na sterowanie przednimi i tylnimi głośnikami, z tym, że tył reguluje się razem z głośnikiem basowym. Nawet ustawiając pokrętło VOLUME na max, po ustawieniu odpowiednich parametrów w sprzętowym equalizerze, np. WinAmp'ie, uzyskujesz poprawną czystość dźwięku i mocne basowe uderzenie. Świetnie sprawdziły się u mnie na biurku podczas grania, jak i słuchania ostrzejszej muzyki. Jak widać, XT to porządna firma!

JEDNYM ZDANIEM

▶Wakacyjna premiera...

Na sierpień tego roku nVidia zaplanowała premierę swojego nowego układu graficznego NV30. Jego rdzeń ma bazować na całkowicie nowej architekturze i najprawdopodobniej wykorzystywał będzie najlepsze rozwiązania nVidii i 3dfx. Być może nVidia wykorzysta także część technologii kupionych od Gigapixel (związanych z tzw. renderingiem kafelkowym).

▶PlayStation 3 za 3 lata

W Internecie pojawiły się pierwsze plotki (bo trudno nazwać je zapowiedziami) dotyczące następczyni PS2. Przyszła konsola ma podobno nie mieć napędu DVD – według założeń twórców, gry będą pobierane z Sieci, której transfer i dostępność do tego czasu znacznie się zwiększy (chyba ktoś nie uwzględnił polskich realiów). Procesor konsoli ma być około 200 razy szybszy niż te stosowane obecnie w komputerach i konsolach.

▶DivX na poważnie

Texas Instruments przygotowuje się do rozpoczęcia produkcji układu obsługującego kompresję w standardzie DivX. Według firmy nowa kość znajdzie zastosowanie w kamerach wideo oraz innych urządzeniach audio-wideo dostępnych dla szerokiego grona użytkowników. Niestety, na razie nie wiadomo, kiedy pojawią się w sklepach pierwsze urządzenia ze znaczkiem DivX compatible na obudowie.

▶Co dalej z 3D Labs?

Niewielu użytkowników zapewne słyszało o układach graficznych 3D Labs – są one stosowane zwykle w profesjonalnych stacjach roboczych. Być może to się wkrótce zmieni, gdyż Creative ma ochotę przejąć kontrolę nad firmą i w oparciu o jej rozwiązania rozwinąć produkcję popularnych kart graficznych. Nowe układy stanowiłyby poważne zagrożenie dla dominującej nVidii oraz ATi – układy P10 3D Labs są bowiem dużo bardziej „elastyczne" i wygodniejsze do programowania, dzięki czemu łatwo można wyposażyć je w nowe funkcje i równie proste jest stworzenie dla nich sterowników łamiących monopol OpenGL oraz DirectX.

▶Nie płać i korzystaj

Wspólnota OpenOffice.org na początku maja udostępniła darmowy pakiet biurowy Open Office 1.0. Zestaw zawiera najbardziej przydatne aplikacje: edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji i rysowania. OpenOffice dostępny jest w ponad 25 językach, także po polsku! Dodatkowo programy rozpoznają najpopularniejsze formaty plików – np. z Microsoft Office czy StarOffice...

▶TP S.A. nadal bezkarna

URTiP anulował wysokie kary, jakie przed kilkoma miesiącami nałożył na TP S.A., stwierdzając, że nie miały one podstaw prawnych i ekonomicznych. Tym samym krajowy monopolista nadal może dyktować swoje warunki, jak mu się podoba.

Tekst: R.J. „Vackoo", Michał „Krooger" Cichy; Zdjęcia: HP, Creative Labs, Manta Multimedia

JEDNYM ZDANIEM

Konsolowe nowości...

Firma Electronic Arts zapowiedziała, że już wkrótce znany ze świata PC hit THE SIMS ma się pojawić w wersji dla PlayStation 2. Według przedstawicieli EA, firma na razie nie planuje wydać tego tytułu na żadną inną kosnolę...
Tymczasem nadal trwa pojedynek cenowy Sony, Microsoftu oraz Nintendo. Producenci konsol prześcigają się w obniżaniu cen swoich produktów. Za GameCubea w USA trzeba zapłacić już tylko 149 dolarów, PS2 i Xbox kosztują zaś 199 dolarów. Jeśli pojedynek na ceny potrwa jeszcze dłużej, to już wkrótce konsole będą chyba rozdawane za darmo...
Do dobrej formy wraca także firma Sega – jak widać, decyzja o rezygnacji z produkcji sprzętu wyszła je tylko na dobre. Dzięki temu posunięciu producent Dreamcasta zarabia teraz, produkując... gry dla wszystkich trzech konkurujących ze sobą platform. Cóż, gdzie trzech się bije...

Napster forever!

Sławny serwis internetowy, który jako pierwszy umożliwił wymianę plików MP3 między internautami, Napster, został przejęty przez niemiecki koncern medialny Bertelsmann. Według przedstawicieli firmy, Napster będzie miał za zadanie „dostarczać rozrywkę, jednocześnie respektując prawa autorskie". Co to znaczy? Tego na razie jeszcze nikt nie wie, nawet nowy właściciel – jednak wszystko wskazuje, że pod starą nazwą Napster zaistnieje kolejny serwis zajmujący się odpłatnym rozpowszechnianiem muzyki.

Szybciej, szybciej...

Intel zmienił architekturę najnowszych procesorów Celeron, co pozwoli znacznie zwiększyć częstotliwość pracy zegara procesora. Nowe układy coraz bardziej będą przypominały Pentium 4. Trochę inaczej zamierza postąpić AMD – jego Durony zostaną zastąpione przez Athlony XP ze rdzeniem Palomino oraz Thoroughbred. Dla bardziej wymagających użytkowników przeznaczone będą zaś modele Hammer. To zapewne nie koniec pojedynku – nie od dziś wiadomo, że tańsze procesory XP z powodzeniem rywalizują z „pełnymi" Pentium 4. Aby wygrać potyczkę o klienta Intel musiałby np. przebudować jądro układów Celeron...

Szalony wyścig

Firma Cyber Drive ogłosiła, że udało jej się wyprodukować najszybszą na świecie nagrywarkę. Urządzenie oznaczone symbolem CW078D wypala płyty CD-RW z prędkością x16, a zwykłe krążki z szybkością x40. Oczywiście, aby uzyskać takie niesamowite osiągi, trzeba korzystać ze specjalnych, odpowiednio droższych płyt.

KOT kontra TP S.A.?

Po raz kolejny pojawiają się pogłoski o zamiarze utworzenia konkurencji dla TP S.A. Krajowy Operator Telefoniczny, powstały z kilku firm już działających na rynku, miałby dać możliwość wyboru abonenetom. Cóż, kolejny „dziwny" pomysł naszych władz...

Vobi-World Cup 2002



Zapraszamy was na Komputerowe Mistrzostwa Świata w Piłce Nożnej „Vobi-World Cup 2002", których patronem medialnym będzie m.in. CLICK!. Mistrzostwa odbędą się w Centrum Handlowym M1 w Bytomiu (w głównym pasażu), w dniach 08.06 - 23.06.2002.

Uczestnicy zabawy będą zmagali się ze sobą za pośrednictwem komputerów PC i gry FIFA WORLD CUP 2002. Organizatorzy przygotują pięć podwójnych stanowisk komputerowych, na których będą odbywały się rozgrywki, i cztery stanowiska, przy których będzie można potrenować przed właściwym konkursem.

Sponsorami turnieju są Hewlett-Packard, Intel, IM Group, Metro – Centrum Handlowe M1, a patronami medialnymi CLICK! oraz Gazeta Wyborcza.

Zabawie będą towarzyszyć imprezy dodatkowe, m.in. konkurs na wynik finału, rzuty karne, najlepszy doping itp.

Po zakończeniu eliminacji osoby, którym nie udało się zakwalifikować do zasadniczych rozgrywek lub odpadną przed 1/8 finału, będą mogły wziąć udział w małym konkursie dla „ambitnych". W czasie eliminacji grupowych i w dniach wolnych od zasadniczych rozgrywek (21-22.06) będą mogli zagrać ponownie w dwóch meczach przeciwko Francji. Najlepszy wynik zostanie nagrodzony tzw. „dziką kartą", która pozwoli na zagranie meczu towarzyskiego z Mistrzem Turnieju i zdobycie nagrody pocieszenia.

Na zwycięzców czekają:
1 miejsce – komputer z procesorem Pentium 4 (wartość nagrody ok. 5.000 zł);
2 miejsce – aparat cyfrowy HP 715C;
3 miejsce – skaner HP 4470C;

Nagroda specjalna dla osoby, która otrzyma „dziką kartę" to m.in. drukarka HP 1115C, słuchawki z mikrofonem, pudełka na CD, piłki nożne itp.

Gośćmi specjalnymi imprezy będą Grzegorz Lato i Janusz Wójcik.

Więcej informacji znajdziecie pod adresem **www.vobis.pl.**

M1 VOBIS boeder CREATIVE hp invent

Zapomnijcie o 300 dpi...

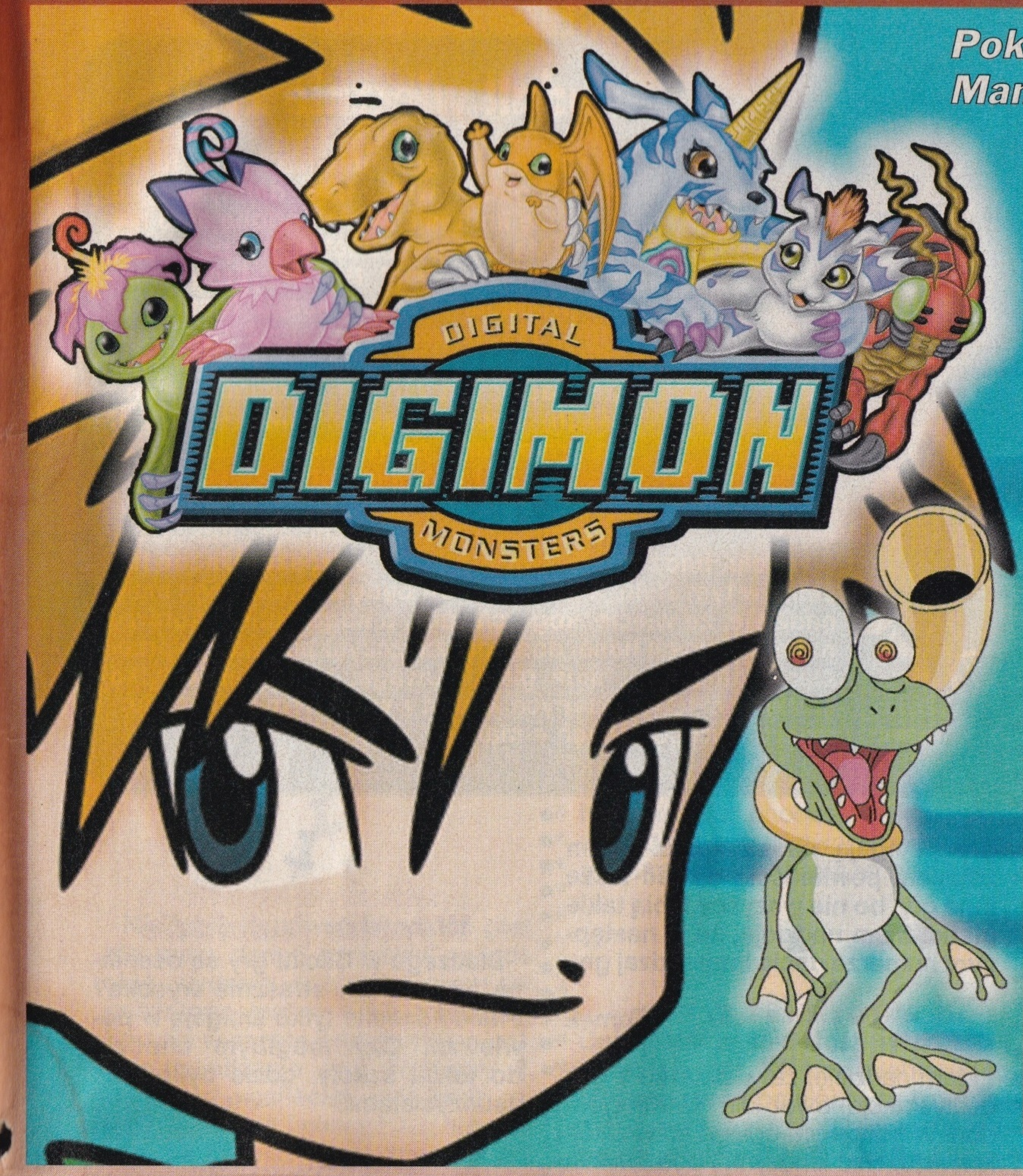


Czy pamiętacie pierwsze drukarki atramentowe pracujące z rozdzielczością 300 dpi? Te nie tak odległe czasy uświadamiają nam, jak szybko rozwija się współczesna technologia – już dziś coraz popularniejsze stają się urządzenia oferujące kilka razy większą rozdzielczość i znacznie lepszą jakość druku. I tak, najnowsze drukarki znanej firmy Lexmark mogą drukować w rozdzielczościach 4800x1200 i 3600x1200 dpi. Co ważniejsze, nie są to supermachiny przeznaczone do pracy w biurach, ale zwykłe, łatwe w obsłudze drukarki dla użytkowników domowych. Pierwsze modele – Z45, Z55, Z65 i Z65n są już w sprzedaży i kosztują odpowiednio 419, 548, 699 i 889 złotych. Z nowych Lexmarków najbardziej zapewne ucieszą się posiadacze cyfrowych aparatów fotograficznych, choć – szczerze mówiąc – chyba każdy polubi te urządzenia...

Więcej informacji o firmie Lexmark znajdziesz w Internecie pod adresem www.lexmark.pl

Tekst: Michał „Krooger" Cichy, Dawid Muszyński, Alexander Winciorek, R.J. „Yackoo"; Zdjęcia: Lexmark, TDK, archiwum Wydawnictwa Bauer, Egmont

Pokemony, Dragon Ball, Czarodziejki z księżyca... Manga i anime są niczym Lenin – wiecznie żywe!



Wszyscy chyba pamiętają zabawkowy hit sprzed dwóch lat – Tamagotchi. Był to komputerowy odpowiednik normalnego zwierzęcia, o którego trzeba było się troszczyć. Japońscy rysownicy mangi postanowili odrodzić pomysł pod postacią bajki o przygodach dzieci, które za pomocą małych stworków – Digimonów – mają uratować dwa światy. Serial podzielono na sezony. Pierwszy liczy 52 odcinki i można go oglądać w Fox Kids. W Ameryce i Japonii wystartował trzeci sezon, a na kasetach wideo ukazał się film pełnometrażowy „Digimon – The Movie", dostępny także w Polsce.

Historia opowiada o siódemce dzieci, które podczas jednej z wypraw kolonijnych znajdują dziwny przedmiot, zwany „Digivices". Jest to klucz do ukrytego świata Digimon, istniejącego w polu wytworzonym przez łącza internetowe. Niestety, ta baśniowa kraina ma wielki problem. Zagrażają jej złe Digimony (coś w stylu wirusów), które doprowadzają do powolnego rozpadu krainy. Jak by tego było mało, otworzyły wrota wiodące do naszego świata i zamierzają go również zniszczyć. Bohaterowie chcą powstrzymać Zło i ocalić baśniową krainę.

Niestety, debiut w Polsce nie przyniósł Digitalnym stworkom upragnionego sukcesu. Najwidoczniej nie wszystko, co podoba się za granicą, przypada do gustu polskim widzom.



Ekspresowe wypalanie

Nagrywarka to bardzo przydatne urządzenie. Przekonał się o tym każdy, kto stracił ważne dane, ponieważ nie miał na czym przygotować kopii zapasowych. Jednak przygotowywanie backupów to nie jedyne zadanie tych pożytecznych maszynek. W dzisiejszych czasach nagrywarkę po prostu mieć trzeba. Jeszcze do niedawna urządzeniami takimi dysponowały tylko duże tłocznie, a nagranie własnego krążka wydawało się daleką perspektywą. Pamiętamy w redakcji, jacy byliśmy dumni z naszej pierwszej nagrywarki, pracującej z zawrotną prędkością x2, która na nagranie jednej płytki potrzebowała „tylko" 40 minut. Nie minęły 2 lata, a nagrywarki stały się niemal tak powszechne, jak czytniki dyskietek. I nie są to wcale takie ślimaczki jak nasza redakcyjna wypalarka, która poszła już dawno na emeryturę. Dzisiejsze nagrywarki to prawdziwe kombajny, które na nagranie płyty nie potrzebują więcej niż 3–4 minuty.

Do takich właśnie kombajnów należy urządzenie, które trafiło do naszej redakcji na testy. Jest to nowy model z serii CyClone, wyprodukowany przez renomowaną firmę TDK. Urządzenie potrafi wypalać płyty CD-R z prędkością x32, płyty CD-RW x10, a dane odczytuje z prędkością x40. TDK ma bardzo duże doświadczenie w produkcji najróżniejszych nośników danych, należało więc oczekiwać, że urządzenia do nagrywania również będzie dopracowane. No i nie pomyliliśmy się. Nagrywarka trafiła do nas w ładnym opakowaniu, które oprócz urządzania zawierało dwie czyste płytki, program Nero Burning Rom w wersji 5.5 oraz bardzo przydatny mazak do opisywania płyt. Sama nagrywarka jest bardzo solidnie i, przede wszystkim, estetycznie wykonana. Na uwagę zasługuje zwłaszcza oryginalna niebieska tacka, która znakomicie komponuje się z przednim panelem. Jednak nikt nie kupuje nagrywarki, żeby na nią patrzeć. Nowy produkt TDK w akcji sprawuje się bardzo poprawnie. Nie napotkaliśmy żadnych kłopotów z wypaleniem z maksymalną prędkością zarówno płyt CD-R, jak i CD-RW. Nagrywarka wyposażona została w mechanizm zabezpieczający przed przepełnieniem bufora (Buffer Underrun), więc nie było mowy o jakichkolwiek popsutych płytach. Jedyną niedogodnością, na jaką natknęliśmy się przy testach, był dość duży hałas, jaki nagrywarka powoduje podczas pracy. Jednak nie odczuwa się tego hałasu zbyt długo, ponieważ nagrana płytka wyskakuje po koło 3 minutach.



Nagrywarka w wersji box kosztuje około 500 zł

JEDNYM ZDANIEM

Zhakowany Xbox...

W Internecie można znaleźć oferty zakupu chipa Enigmah-x, ktory po umieszczeniu w konsoli Xbox pozbawia ją praktycznie wszystkich zabezpieczeń „utrudniających" życie graczom. Jak zachwala producent układu, montaż kości jest wyjątkowo łatwy, a korzyści... No cóż, Xbox podobno bez problemu zaczyna czytać pirackie gry z CD-R, CD-RW, DVD-R i DVD-RW. Podobno można też bez kłopotu odtwarzać filmy DVD z całego świata, nie martwiąc się blokadą regionalną. Cóż, jak widać, Microsoftowi przybędzie kolejny problem...

Teraz Audiogalaxy?

Recording Industry Association of America złożyło w sądzie pozew przeciwko popularnemu serwisowi wymiany muzyki w formacie MP3. RIAA twierdzi, że Audiogalaxy do tej pory nie zrobiło nic, aby skutecznie zablokować wymianę plików chronionych prawami autorskimi. Wortal muzyczny odpiera oczywiście te zarzuty, ale jak jest naprawdę, chyba wie każdy internauta...

Chiński atak

Chińska firma Sichuan Changhong Electric, zajmująca się produkcją telewizorów, zapowiedziała, że chce rozpocząć produkcję konsol konkurujących z PS2, Xbox i GameCube. Na razie nie wiadomo, na ile poważnie można traktować te deklaracje, podobno już trwają rozmowy z japońskimi firmami tworzącymi oprogramowanie...

Randall wrócił, ratuj się, kto może

Regulamin konkursów CLICKA!

- Czytelnicy mogą brać udział w dowolnej liczbie konkursów, ale nie mogą przysyłać więcej niż jednego zgłoszenia na osobę w ramach jednego konkursu.
- Osoby niestosujące się do tej reguły nie biorą udziału w losowaniu nagród z numeru.
- W losowaniu nie biorą udziału zgłoszenia niezawierające czytelnie podanego imienia i nazwiska oraz kompletnego adresu pocztowego uczestnika.
- Adres konkursy@click.pl służy wyłącznie do przysyłania rozwiązań konkursów. Do korespondencji z redakcją służy konto click@click.pl.

Będę robił grę!

Piszę do was z zapytaniem: czy możecie podać adres e-mail firmy w Polsce, która robi gry i ma na swoim koncie kilka dobrych tytułów. Mam wypasiony pomysł na gierkę. Byłoby to ciekawe połączenie dwóch najpopularniejszych gatunków gier: FPP i RPG!!! Założę się, że takiego połączenia jeszcze nikt nie widział! Gra miałaby bardzo ciekawą fabułę. Dlatego bardzo was proszę o kontakt z firmą produkującą gry w Polsce. Szkoda byłoby zmarnować taki przebój.

Alkoholik

Cóż, a my mamy znakomity pomysł na nowoczesny środek transportu. Będzie miał kierownicę, dwa koła, ramę i łańcuch. A nazwiemy go rowerem!!! Wow!!! Założę się, że czegoś takiego jeszcze nikt nie widział! A już serio mówiąc, to ciekawe, jak chcesz robić grę, skoro nie potrafisz znaleźć adresów interesujących cię firm. Słyszałeś o czymś takim, jak internetowe wyszukiwarki?

Jak opublikować tekst w CLICKU!?

Czytam waszą gazetę od 1. numeru. Jesteście moim najlepszym magazynem. Chciałem się dowiedzieć, czy macie już WWW? Jak można utrzymywać kontakt prywatny z wami i czy można zrobić coś, co umieszczone zostałoby w gazecie? Np. jakąś recenzję? Serdeczne pozdrowienia...

Mobel

Strony WWW nie mamy i mieć nie będziemy w najbliższej, dającej się przewidzieć przyszłości. I wierz mi, że nie zależy to od redakcji, tylko pewnych ludzi, którzy mają $#@*&^!*&%$ pojęcie o tym, jak to wszystko powinno wyglądać. Jeśli chodzi o pisanie tekstów do Clicka, to na rynku od dłuuugiego już czasu obserwujemy przewagę podaży nad popytem, czyli jest mnóstwo osób chcących pisać i małe szanse na publikacje ich tekstów. Zawsze możesz jednak spróbować. Prześlij nam na próbę recenzję dowolnej gry, a my zobaczymy, czy chcemy skorzystać z twoich talentów. Jednak z ręką na sercu mówię: szanse na to są minimalne, chyba że okażesz się cichym geniuszem!

Nie ciem ziabijania...

Chciałem napisać parę słów o Clicku. Wasze czasopismo zbieram od pierwszego (próbnego) numeru. Jest bardzo fajne i podoba mi się. Ostatnio zmieniliście się w miesięcznik i dodaliście płytę z pełną wersją gry. Wszystko jest fajnie, tyle że te gry polegają na zabijaniu. Moim zdaniem powinniście dawać także inne gry, bo nie wszyscy lubią takie gierki. Mam nadzieję, że w następnym numerze dacie inny rodzaj gry.

Tomek

Mam nadzieję, że w związku z tym usatysfakcjonował cię Carmageddon. W końcu gra polega na wolniutkim jeżdżeniu limuzyną i podziwianiu pięknych widoków, a dodatkowe punkty dostaje się za dobre uczynki, takie jak przeprowadzanie staruszek przez jezdnię czy sprawianie dzieciakom fajnych prezentów...

Co wolno na Sieci

Czy mogę umieścić na stronie pliki, które pobrałem kiedyś z Sieci i czy to jest legalne? Na jakie niebezpieczeństwo narażam się, umieszczając na stronie pliki MP3? Czego jeszcze nie należy umieszczać na stronie, oprócz pornografii oraz treści rasistowskich i wzywających do agresji?

V@ldus

A czemu nie chcesz umieszczać pornografii? Pornografia wcale nie jest zabroniona! A tak serio, to wystarczy spojrzeć na ladę w naszych kioskach, Empikach czy MediaMarktach, żeby zobaczyć, iż roi się tam od pisemek i filmów porno. Na swojej stronie nie możesz umieszczać niczego, co łamie prawo. Na przykład napisać, że twój kolega Jaś Kowalski jest idiotą, zboczeńcem i codziennie bije swoją matkę, ponieważ wtedy kolega Jaś Kowalski oskarży cię o naruszenie jego dóbr osobistych. Nie możesz również bez pozwolenia publikować niczego, co jest czyjąś własnością: opowiadań, scenariuszy do gier, zdjęć, tapet, muzyki, filmów. Oczywiście niewiele osób przestrzega tych zasad, ale praktyka a teoria to zupełnie inne sprawy.



Randall wiecznie żywy...

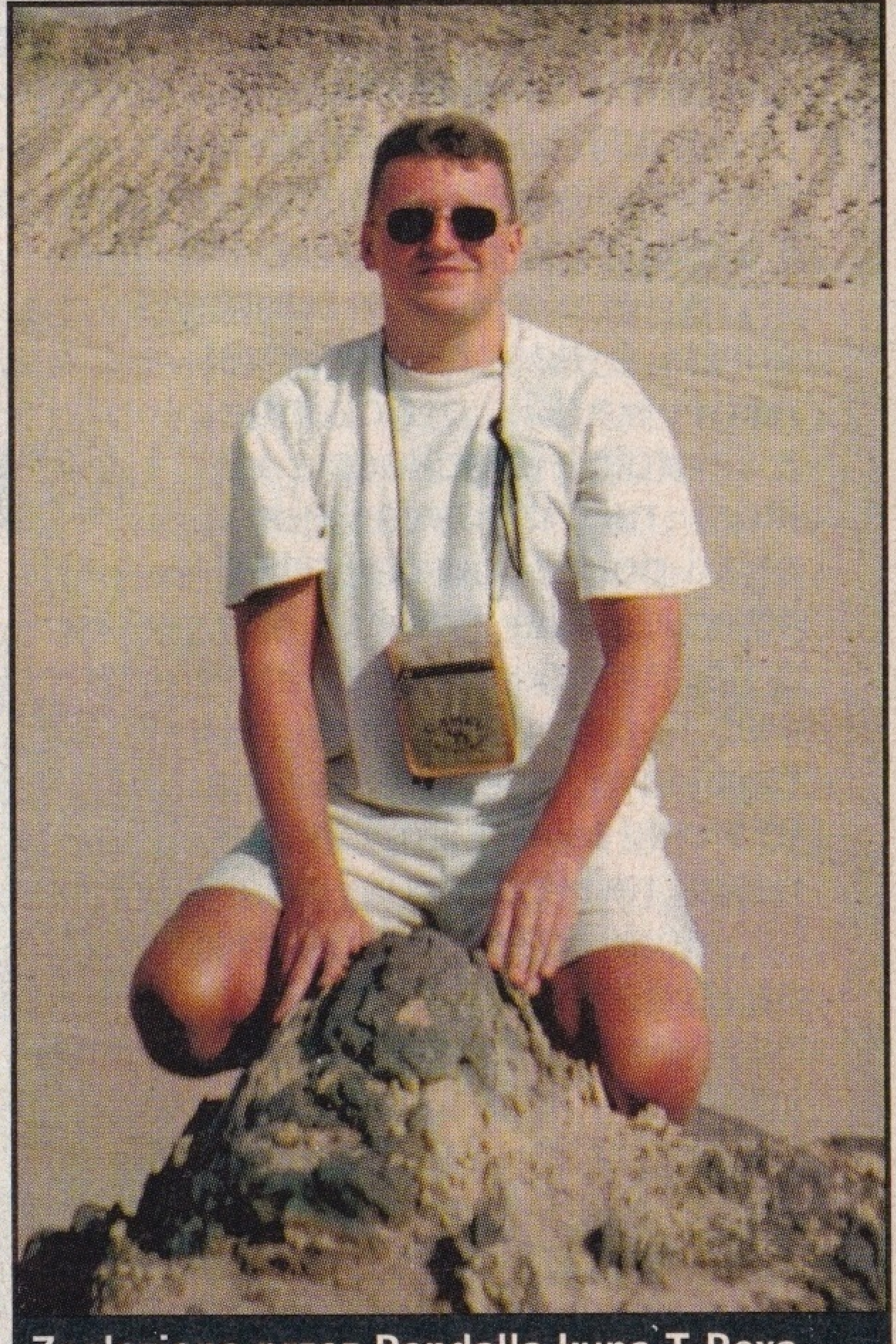
W zeszłym miesiącu mnie nie było, a tu już Frogger opublikował jakieś defetystyczne listy. Że się komuś coś nie podoba albo nie pasuje. Ma się podobać! I ma pasować! Precz z defetyzmem! Precz z Froggerem i jego propagandą antysukcesu. Niech żyje Randall i świetlana przyszłość pod jego przywództwem! Pamiętacie (pewnie nie pamiętacie, ale może widzieliście na filmach) socrealistyczne hasła w stylu: „Program Partii programem Narodu" czy „Walczymy o świetlaną przyszłość naszej Ojczyzny". Albo piętnujące: „Precz ze szkodnikami i dywersantami" lub „Obywatelu, bądź czujny: wróg nie śpi!". Proszę o ładne hasełka w tym stylu, a ponieważ JA będę oceniał, więc mam nadzieję, że wiecie, kogo chwalić, a kogo ganić? Autorzy najfajniejszych haseł dostąpią zaszczytu publikacji i prześlemy im jakieś fajne gierki. Uwaga: przysyłajcie tylko kartki pocztowe! Żadnych kopert z wąglikiem ani tym bardziej zawirusowanych e-maili.

Wysoko jedziecie

Dlaczego w Clicku gry są oceniane zawsze tak strasznie wysoko? Piątki i szóstki tylko śmigają w powietrzu. Czy mógłbym chodzić do takiej szkoły, gdzie bylibyście nauczycielami?

Padawan

Eeee, tak źle chyba nie jest. Zmusiłeś mnie do tego, żebym sięgnął po ostatniego Clicka i policzył oceny. Oto jak sprawa wygląda: dwie Szóstki (ale chyba każdy się zgodzi, że Virtua Fighter IV i Tony Hawk Pro Scatern 3 są grami wybitnymi), siedem Piątek (w tym aż trzy są z minusem), osiem Czwórek i dwie Trójki. Dwój i Pał nie odnotowano. Hmmm... wysoooko. Ale czy wynika to z faktu, iż my oceniamy wysoko, czy też z faktu, że autorzy robią w tej chwili bardzo mało gier żenująco słabych? A cho-



Znaleziona przez Randalla kupa T-Rexa będzie ozdobą muzeum w Kairze

dzić do szkoły, gdzie bylibyśmy nauczycielami, oczywiście mógłbyś. Wierz mi jednak, że Krooger nauczyłby cię takich rzeczy, po których nie byłbyś już tym samym chłopcem, co dawniej:).

Nakłady

Jest takie pismo, które podaje nakłady swojej konkurencji (zawsze niższe od swoich), ale Frogger twierdził, że kłamią. Czy to prawda?

Pumpkin

Co jest prawdą? Twierdzenie Froggera, czy że ten śmieciuch, o którym piszesz, że kłamie? Prawda jest taka, że pismo, którego przezornie z nazwy nie wymieniłeś, oczywiście celowo mija się z prawdą. Najbardziej popularnym obecnie pismem w Polsce jest nasza siostrzana CD Action, a Click dumnie dzierży srebrny medal!

Mam dylemat

Nie lubię kupować pirackich gier, ale mam dosyć czekania na polskie wydania (czasami premiera spóźniona jest o kilka miesięcy) i grania w często beznadziejne polskie lokalizacje (np. Wizardry 8, o którym pisaliście). I co teraz robić? Stadionik i piraty? Już nie mówię, że jakość może być marna, patche nie działają, ale co z uczciwością? Ja chcę być uczciwy, ale ci polscy dystrybutorzy-amatorzy mnie dobijają!

Matrox

I co ja ci mogę poradzić? Przecież oficjalnie, na łamach pisma, nie poprę kupowania pirackich wersji! Zwłaszcza, że masz rację: skórka nie warta jest wyprawki. Piracka wersja może mieć wszystko zwalone, oficjalne patche nie będą działać i tyle będziesz miał z zabawy. Insza inszość, że oficjalne, spolszczone produkcje czasami mają GORSZĄ jakość od pirackich (właśnie np. Wizardry 8 czy Traitor's Gate). Ja zawsze doradzam wszystkim kupowanie w sklepach wysyłkowych na Zachodzie. Musisz mieć tylko kartę kredytową i hulaj dusza po wirtualnym sklepie!

Kiepskie screeny

Mam tylko jedno irytujące mnie pytanie: czemu w waszej gazecie screnny są tak kiepskiej jakości? (nie mówię o wszystkich grach, ale np. w recenzji Warcrafta 3 nie jest najlepiej).

Bardok

Jeśli chodzi o screeny, to pochodzą one z trzech źródeł. Po pierwsze, autorzy ściągają je podczas grania (używając np. programu HyperSnapDX), po drugie otrzymujemy je od dystrybutorów, wreszcie po trzecie ściągamy je z Sieci (gdy zawodzą dwie pierwsze metody). No i z tymi ostatnimi dwoma rozwiązaniami faktycznie bywa różnie, chociaż i tak screen, aby został opublikowany, musi spełnić surowe wymagania techniczne.



Redakcja CLICKA! przenosi się pod wodę! To już drugi amator nurkowania w naszym gronie... Podwójne brawa za przekonanie do tego czynu piękniejszej połowy Randalla

Spór o Windows XP

Coś jest nie tak. Jeśli w recenzji chwalicie Win XP pod niebiosa, to dlaczego w odpowiedzi na list Adama z numeru 6/2002 pytacie go, po co istalował XP? Czy to Microsoft zapłacił wam za recenzję, czy nie czytacie starszych numerow i piszecie, co wam ręce na klawiaturę przyniosą?

Carool

Ja tam bym chciał, żeby Microsoft mi płacił i mógłbym sobie wtedy pisać, ile wlezie o XP w samych superlatywach. W dodatku uczciwie, bo uważam go za bardzo fajny system. Od kilku miesięcy mam go na domowym kompie i jak na razie wszystko działa cool, a wygoda i estetyka jest nieporównywalna z żadną wcześniejszą wersją. Ale w redakcji zdania na temat XP są podzielone i stąd jedni piszą tak, a drudzy inaczej.

PS) A ja tam uważam, że równie stabilny i bezpieczny, choć mniej kolorowy, był już Windows 2000! I do tego miał znacznie mniejsze wymagania sprzętowe – Yackoo!

Click! jest za drogi

Nie czytam waszego pisma tak często ze wzgledu na to, że jest drogie, ale lubiłem je i nadal je lubię, więc proszę o małą pomoc. Otóż jestem początkującym webmasterem i nie wiem, jak zrobić uaktualnienie mojej strony. Jak możecie, to dajcie coś na ten temat.

MJ

No i widzisz, jakbyś Clicka czytał, to wiedziałbyś, że w numerze 4/2002 opublikowaliśmy ogromny artykuł (16 stron), opowiadający od podstaw, jak założyć stronę, uaktualniać ją, wprowadzać filmy, zdjęcia, informacje itp. Taki po prostu skrócony kurs webmasteringu. Myślę, że chociażby z tego powodu powinieneś się z Clickiem „przeprosić". A jeśli chodzi o cenę? Chłopie, Click w tej branży jest najtańszy w Polsce! A jak podzieliłbyś jakość przez cenę, to wyjdą ci jakieś astronomiczne wartości!

Czemu tak późno?

Czemu opisujecie gry z tak dużym opóźnieniem? W innych pismach recenzje są znacznie wcześniej, a same gierki od dawna są do kupienia! Co to za tłumaczenie, że czekacie na oryginalne wersje. I tak wszyscy kupują same piraty, bo to taniej. Po co straszycie ludzi, że grając w takie gry, mogą zepsuć komputer lub złapać wirusa – to jakaś bzdura. Sam gram tylko w piraty i mój komputer działa świetnie...

Dando

Być może inni mogą robić recenzje z wersji beta i piratów, ale my nie. W tym wypadku stawiamy sprawę jasno: opisujemy wyłącznie pełne i dokończone wersje gier, udostępniane nam przez dystrybutorów. Jeśli ktokolwiek z czytelników chce kupować piraty – jego sprawa, choć my takiego zachowania nie pochwalamy. Jednak redakcja pisma komputerowego, kupująca pirackie wersje do recenzji, jest dla nas czymś żałosnym.
Nie masz kompletnie racji, twierdząc, że wszyscy kupują piraty.
Oczywiście nie wszystkie pirackie kopie są nafaszerowane wirusami, choć i tak się może zdarzyć. Bardzo często za to przegrywane są z niedokończonych wersji programów, przez co dziwnie działają. Jeśli jednak i to ci nie przeszkadza, to gratulujemy dokonanego wyboru i życzymy dalszego zachwycania się piratami oraz ich produktami.

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa
www.bauer.pl

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic
Koncepcja wydawnicza: Jerzy Szulwic, Tomasz Namysł
Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68,
Michał Cichy, Jacek Gerwazy Piekara telefony /0#22/ 517-01-93, 517-04-84
Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu) Marek Janowski, Wojtek Langner
Teksty w tym numerze: Maciej Hajnrich, Tomasz Kowalski, Marcin Kułakowski, Grzegorz Młodawski, Artur Marciniak, Maciej Ogiński, Kamil Ruszkowski, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski.

Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA
e-mail: click@click.pl

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko
☎ tel. /0#22/ 517-02-58

Druk: Donnelley Polish American Printing Company, Kraków

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

UWAGA
Przypominamy, że redakcja nie prowadzi działalności handlowej i nie zajmuje się dystrybucją opisywanych gier oraz akcesoriów. Nie udzielamy również informacji i porad telefonicznych dotyczących kodów do gier lub sposobów ukończenia danej gry.

Jak sobie poradzić z...

Znikające miejsce

Mam problem: z moim twardym dyskiem dzieje się coś dziwnego. Co jakieś 5 min. zmienia się ilość miejsca na dysku... Np. mam wolne 1,50 GB, potem 1,46 GB, a zaraz 1,61GB. Mam dysk 20GB. Dzieje się to tylko na dysku C, bo na D wszystko w porządku.

„Bartiz"

Nie denerwuj się, wszystko jest w porządku. Przyczyną zmieniających się wskazań wolnego miejsca jest system Windows, a dokładniej tworzony przez niego tzw. „plik wymiany". Standardowo okienka dynamicznie określają wielkość tego pliku w zależności od potrzeb – dlatego też odnosisz wrażenie, że na dysku jest mniej lub więcej miejsca.

Gdzie znajdę BIOS?

Piszę do was w sprawie BIOS'u do płyty głównej A-Trend 6320M. Mój problem polega na tym, że nie mogę zainstalować większego dysku twardego i szybszego procesora (max. 500 MHz i dysk do 40 GB). Słyszałem, że można zainstalować nowszą wersję BIOS i wtedy płyta ma większą wydajność. Szukałem na stronie firmowej, jednak bez rezultatów – tamten BIOS nie różni się niczym od mojego. Gdybyście mogli podać mi adresy stron, na których mógłbym znaleźć nowszy BIOS...

Panek Bartosz

Najnowszą wersję BIOS znajdziesz na stronie producenta płyty głównej (pod adresem ftp://ftp.atrend.com.tw/Bios/Motherboard/Slot_1/ATC-6320). Niestety, nie możemy ci dać gwarancji, czy uaktualnienie rozwiąże twój problem – z naszych danych wynika, że ta płyta nie obsługuje szybszych procesorów – co najwyżej może poprawić się stabilność pracy systemu. Być może uda się natomiast zainstalować większy dysk. Pamiętaj też, że update BIOS'u może być ryzykowny i powinni go wykonywać doświadczeni użytkownicy!

Dostęp do Internetu

Przeczytałem wasz artykuł o bezprzewodowym dostępie do Internetu i mam prośbę. Jestem z Gdyni – czy znacie może jakiś adres lub telefon do firmy, która się tym zajmuje w Trójmieście?

Jaras

Jak już wcześniej pisaliśmy, nie jesteśmy w stanie podać wam dokładnych namiarów na firmy oferujące alternatywny dostęp do Internetu w różnych regionach Polski. Po prostu większość z tych firm działa na niewielkich obszarach, a poza tym jest ich zbyt wiele. Tym razem zrobimy wyjątek – zajrzyj na stronę www.proterians.pl.

Początkujący użytkownik

Mam skaner „Primax Colorado Direct 9600". Wszystko było w porządku, dopóki miałem zainstalowany system Windows 98. Niestety, po zainstalowaniu Windows XP sakner przestał działać. Jestem dość początkującym komputerowcem i nie wiem, jak zaktualizować sterowniki skanera pod XP. Proszę również o instrukcje, jak zainstalować dwa systemy operacyjne w komputerze – ewentualnie mógłbym skanować tylko pod Windows 98...

Radek Kontowicz

Niestety, firma Primax nie przygotowała (i nie zamierza tego zrobić) sterowników dla Windows XP. Użytkownikom zaleca się instalację w takiej sytuacji sterowników dla Windows 2000. Odpowiednie pliki znajdziesz na stronie www.primax.nl (w sekcji Support > model skanera > Drivers). Proces instalacji masz opisany w instrukcji skanera.
Instalacja dwóch systemów nie jest zadaniem łatwym i nie możemy ci podać krótkiej instrukcji, jak to zrobić „krok po kroku". Poza tym, skoro zainstalowałeś już Windows XP, to ten system nie pozwoli ci doinstalować żadnych starszych Windows i musiałbyś sformatować dysk, potem zainstalować Win 98, potem dodać jako drugi system XP.

Co kupić?

Zamierzam kupić dysk twardy 60GB. Myślałem o Samsungu (V40 SV6003H) lub Seagate (ST360020). Nie wiem, który jest lepszy – mam procesor Duron 1000 na płycie ECS K7S5AX. Zastanawiam się także nad kupnem karty graficznej (do 400zł) – co polecacie?

Tomek

Obydwa dyski posiadają zbliżone parametry i równą ilość zwolenników, jak i przeciwników. Trudno wskazać tu jakiegoś określonego lidera. Możesz mieć problem z kartą graficzną – część płyt K7S5A nie toleruje bowiem większości tańszych modeli GeForce'ów. Jeśli jednak twój komputer do tej pory nie sprawiał problemów, być może ciebie to nie dotyczy. W tej kategorii cenowej możemy ci polecić GeForce 2 Titanium z 64 MB RAM. W wielu zastosowaniach karta ta przewyższa sprzedawane w podobnej cenie GeForce 4 MX.

Co jest szybsze w grach?

Który Windows: 98, ME czy XP jest najszybszy w grach (konfiguracja Duron 1000MHz, 256 MB RAM, GeForce2 MX400 64MB)?

Krzysiek

Bardzo dużo osób chwali sobie nowy system Microsoftu, choć jednocześnie wiele osób narzeka na problemy z uruchamianiem części gier. Znane nam osoby używające XP stwierdziły, że nowe okna działają szybciej lub podobnie jak 98SE, ale są stabilniejsze. Na pewno nie polecamy ci Windows ME – system ten potrafił pracować znacznie wolniej niż 98 czy nawet 2000! Przed instalacją systemu zorientuj się koniecznie, czy dostępne są sterowniki do wszystkich urządzeń, które posiadasz – wiele osób znalazło się w sytuacji, gdy pod Windows XP nie było sterowników do ich skanera, drukarki itp.

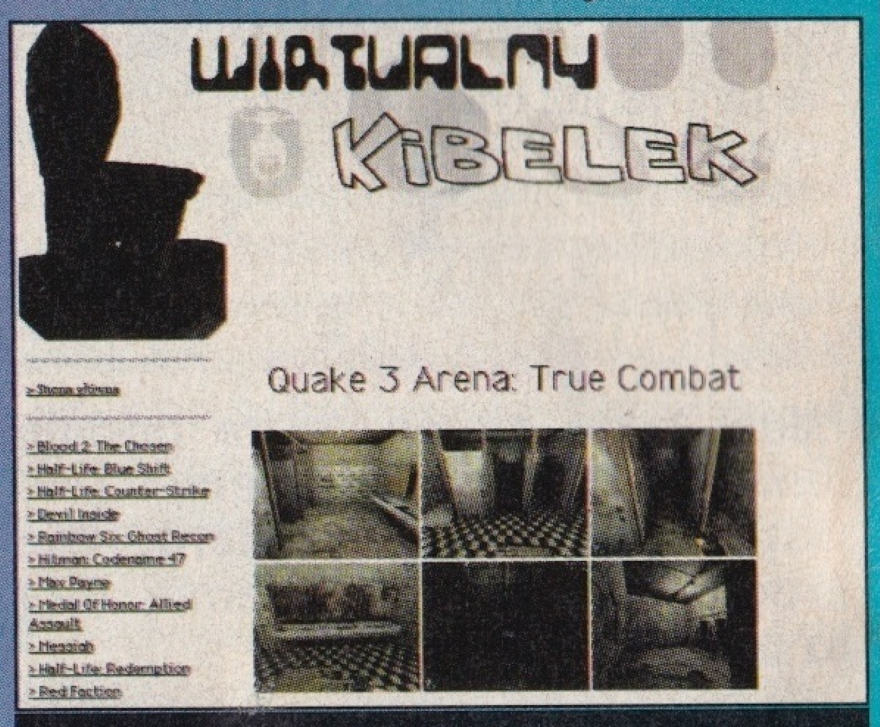
Zakupy w USA

Mój wujek chce mi kupić części do komputera w USA i nie wiem, czy będą one kompatybilne z komputerami dostępnymi w Europie. W szczególności chciałbym kupić tam monitor i nie wiem, czy gniazdko do komputera będzie zgodne. Wiem, że tam jest inny prąd – czy wystarczy sama przejściówka i czy to nie zniszczy monitora? Czy inne części też będą pasować (karta grafiki, dźwiękowa, procesor, RAM itp.)? Czy na PS 2 lub Xboxa kupionego w USA będą działały gry kupione w Europie? To samo się tyczy filmów DVD? Czy na Jukeboxa tam kupionego można wgrywać MP3 z naszych kompów?

Panek Bartosz

Niestety musimy cię przestrzec przed takimi zakupami. Jeśli cokolwiek się zepsuje, bardzo trudno będzie skorzystać z gwarancji (koszty wysyłki sprzętu do USA). Może się okazać, że oszczędności były tylko pozorne i wydasz dwa razy więcej, bo będziesz musiał ponownie kupić coś, czego nie da się naprawić! Poza tym np. w Polsce nie ma oficjalnego serwisu Xboxa, a już wiadomo, że konsola ta potrafi szybko się zepsuć – czy pomyślałeś, co wtedy robić? Takie podzespoły, jak płyta główna, procesor, karty grafiki i dźwiękowa oraz pamięć niczym się nie różnią od europejskich. Z racji różnic w systemie TV problemy mogą wystąpić przy karcie tunera TV lub karcie graficznej z wejściem/wyjściem TV (sprzęt z USA może generować obraz w systemie NTSC).
Jak sam zauważyłeś, w USA jest inne napięcie w gniazdkach – z tego powodu sprzęt tam kupiony (monitor, PS2 czy Xbox) będzie wymagał odpowiedniego konwertera napięć. Problemy mogą wystąpić z grami kupowanymi w Europie i konsolami ze Stanów – oprogramowanie może nie działać lub działać błędnie (gry na PS2 i Xboxa robione są pod system TV NTSC lub PAL). Również DVD mają tzw. blokadę regionalną, przez co bez odpowiedniej przeróbki (nielegalnej) sprzętu nie da się oglądać filmów z Europy na amerykańskich urządzeniach i odwrotnie. Bez kłopotów powinien natomiast działać JukeBox.

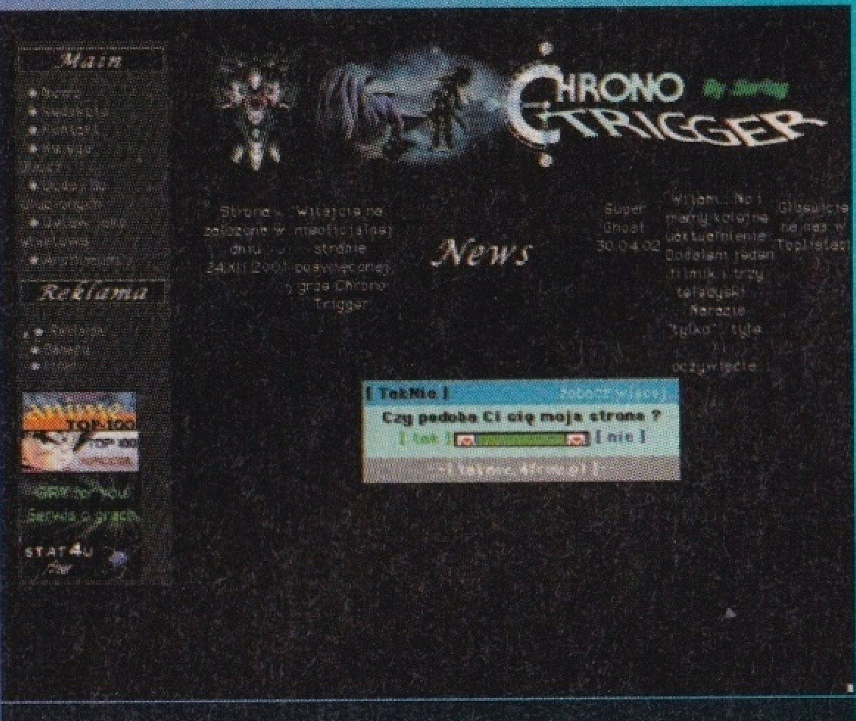
Wasze strony WWW



http://www.wirtualkibel.prv.pl/

Tego jeszcze nie było! Chyba nikt nie wpadł na pomysł stworzenia strony poświęconej... klozetom występującym w grach 3D. Powiecie, że to szaleństwo? Być może... Szkoda tylko, że tak zwariowany pomysł doczekał się tak ubogiej realizacji od strony graficznej. Za to odejmujemy punkty!

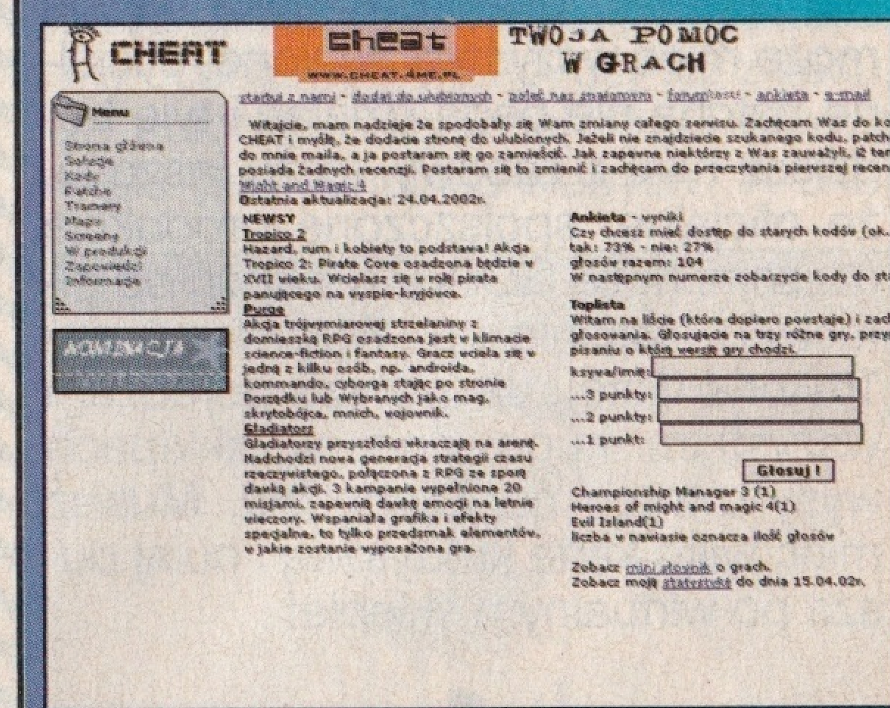
NASZA OCENA: 3+



http://www.chronotrigger.prv.pl

Pora na stronę poświęconą grze CHRONO TRIGGER! Witryna ta zawiera bardzo dużo wiadomości (screeny, pliki MP3, solucja do gry i wiele innych). Ładnie prezentuje się też szata graficzna strony, choć czasem coś potrafi nie zadziałać (autorzy zalecają IE 5.5 – a co z resztą internautów?)

NASZA OCENA: 5-



http://www.cheatx.prv.pl

Oto kolejny przykład pokazujący, jak trudno zrobić profesjonalną stronę WWW. Pierwsze wrażenia są bardzo pozytywne: prosty, ale czytelny układ strony, no i popularna tematyka związana z grami (i cheatami do nich). Niestety, w miarę zwiedzania witryny okazuje się, że linki do części serwisu nie działają, a do tego pokazują komunikat "Not Found".. Podsumowując: strona jest ciekawa, ale wymaga jeszcze trochę pracy.

NASZA OCENA: 4+

Uwaga: z powodu ograniczonego miejsca nie jesteśmy w stanie opisać wszystkich stron. Nie recenzujemy ich też przez e-mail!

Na listy odpowiada: R.J. „Yackoo!". Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania skrótów w cytowanych listach. Korespondencja zawierająca treści uznane ogólnie za wulgarne, nie będzie publikowana.

Rozwiązania konkursów

Warcraft III (nr 5/2002)

Wojciech Smolak z Inowrocławia; Łukasz Gruszczyński z Rzeszowa; Artur Tkaczyk z Warszawy; Sławek Kluz z Przeworska; Adam Staszewski z Poznania; Adrian Płaszczykowski z Ostrowa Wielkopolskiego; Stanek Przemysław z Poznania; Robert Karbowski z Suwałk; Rafał Grzelak z Warszawy; Michał Nowicki z Libiąża; Paweł Piertasiński z Jelcza-Laskowic; Radek Moszumański z Warszawy; Mateusz Kaziuk z Wodzisławia Śląskiego; Marcin Zaborowski z Bytowa; Magdalena Tokarska ze Stalowej Woli; Łukasz Śliwiński z Damasławek, Kazimierz Witkowski z Błonia; Bartosz Patuła z Rabki; Artur Przybyłek z Zaborowa; Paweł Wróblewski z Torunia

KONKURS Wakacyjna Niespodzianka

Już niedługo większość z was wyjedzie na upragnione wakacje. Mamy jednak nadzieję, że w szaleństwie letnich wyjazdów i zabaw nie zapomnicie o CLICKU! Dla naszych najwierniejszych czytelników przygotowaliśmy konkurs z atrakcyjnymi nagrodami!

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, kupujcie CLICKA! w wakacje, a we wrześniu wyślijcie na adres redakcji najbardziej zwariowane zdjęcia z wakacji (maks. 2 fotki na osobę)

Do listu dołączcie kody kreskowe z okładek numerów 7, 8, 9 i 10.

Na zgłoszenia czekamy do końca września!



JEDNĄ Z NAGRÓD JEST ZESTAW GŁOŚNIKÓW CREATIVE INSPIRE 5.1 5700
UFUNDOWANY PRZEZ FIRMĘ CREATIVE LABS

JAKIE NAGRODY CZEKAJĄ NA WAS JESZCZE? DOWIECIE SIĘ JUŻ ZA MIESIĄC...



REGULAMIN KONKURSÓW CLICKA!

1. Rozwiązania konkursów e-mailowych można przesyłać wyłącznie na adres konkursy@click.pl. Redakcja nie odpowiada na żadne maile przychodzące na powyższy adres!

2. Jedna osoba może wysłać tylko jedno zgłoszenie w ramach jednego konkursu. Jedna osoba może natomiast brać udział w wielu konkursach z jednego numeru CLICKA!

3. Osoby przysyłające kilka zgłoszeń z różnych kont e-mail lub próbujące w inny sposób złamać regulamin konkursu będą pozbawiane prawa udziału w losowaniu nagród przez 3 miesiące.

4. W losowaniu nagród biorą udział zgłoszenia zawierające imię, nazwisko oraz pełny adres zamieszkania uczestnika. Zgłoszenia zawierające niekompletne dane są kasowane.

5. Rozwiązania pozostałych konkursów przyjmujemy na kartkach pocztowych lub w listach.

6. Zgłoszenia nadsyłane pocztą muszą mieć naklejony kupon (znajdujący się zwykle na stronie konkursowej). Wyjątkiem są konkursy bez kuponów (informacje o tym zawarte są w opisie danego konkursu). Zgłoszenia muszą zawierać pełen adres uczestnika.

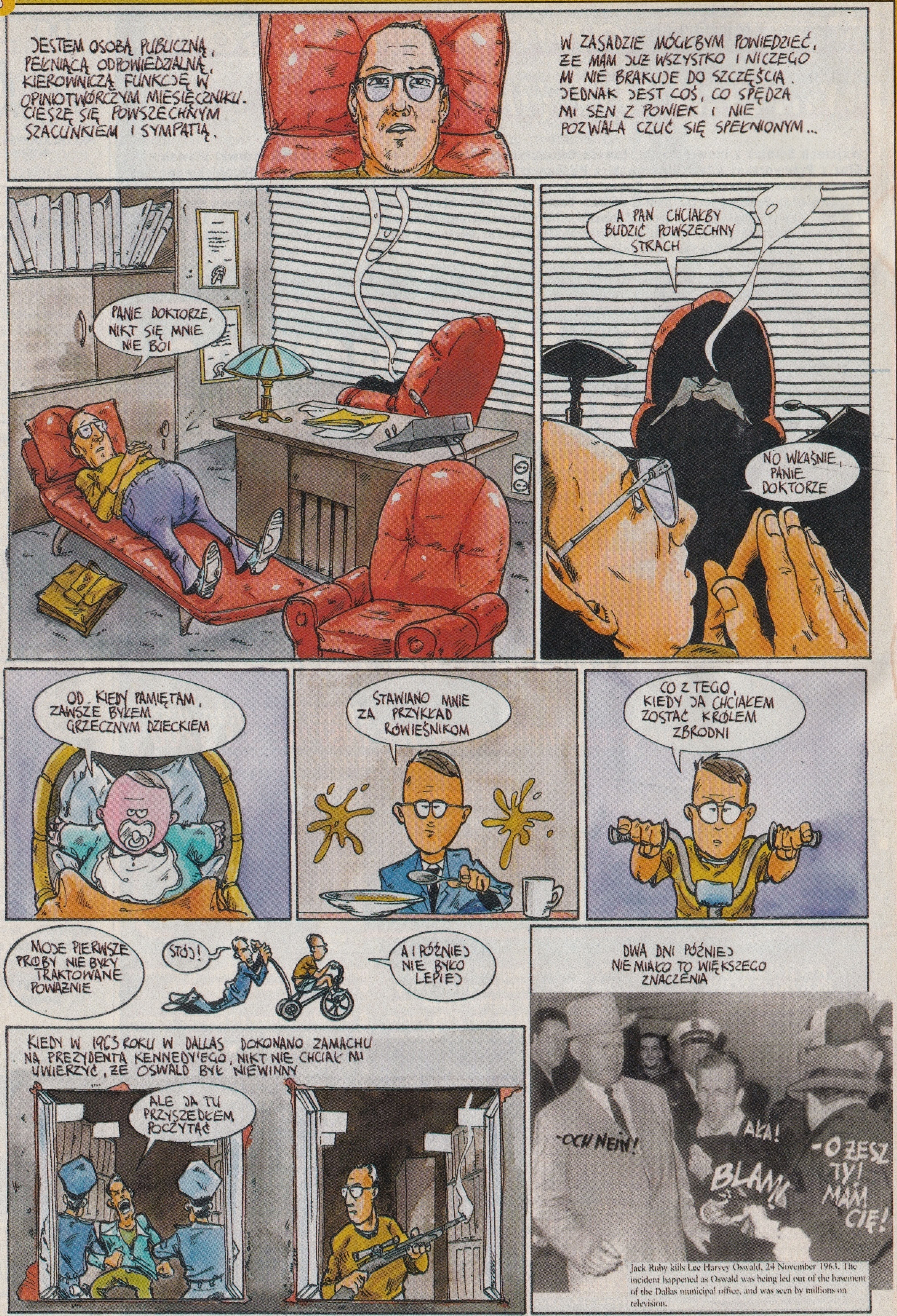
7. Udostępnione przez czytelników dane adresowe są wykorzystywane wyłącznie do wysyłki nagród i podlegają ochronie zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych.

8. Redakcja stara się wysłać nagrody zwycięzcom najszybciej, jak jest to tylko możliwe, jednak prosimy pamiętać, że:
a) nagrody dostarczane są zwykle przez sponsorów i na czas ich dostarczenia redakcja nie zawsze ma wpływ;
b) wysyłką nagród zajmuje się Dział Nagród Wydawnictwa Bauer, który obsługuje łącznie kilkanaście innych redakcji.

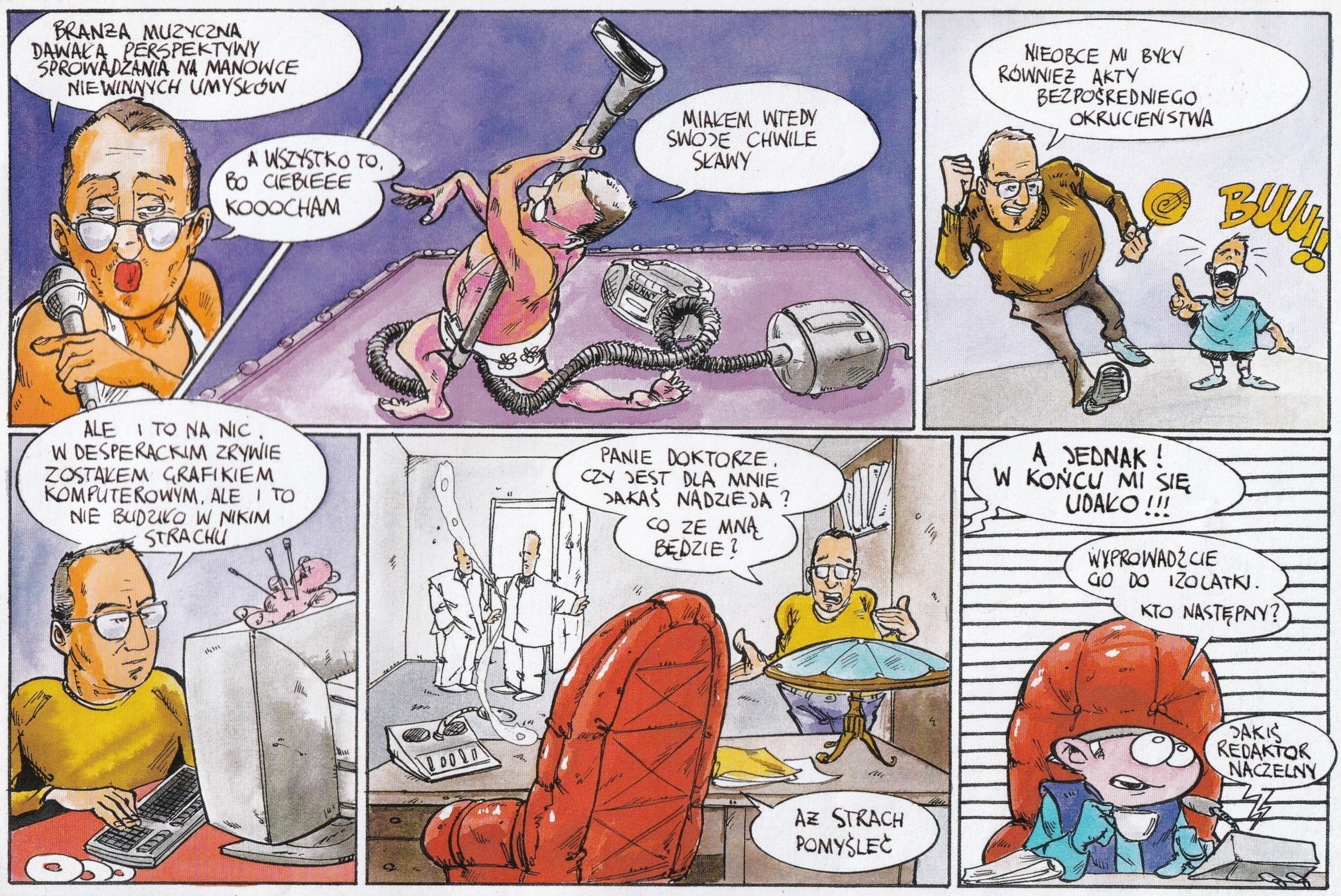
Z wyżej wymienionych przyczyn mogą zdarzyć się opóźnienia w dostarczaniu nagród, za które serdecznie przepraszamy.

redakcja CLICK!

CLICKERS & PRZYJACIELE



Jack Ruby kills Lee Harvey Oswald, 24 November 1963. The incident happened as Oswald was being led out of the basement of the Dallas municipal office, and was seen by millions on television.



Nasza autor znać dobrze polska język i dużo pisać...

Trudno być autorem, jeszcze trudniej korektować teksty naszych drogich tfu... „twórców". Nie wierzycie? Sprawdźcie to sami – poniżej prezentujemy fragmenty oryginalnych tekstów, które trafiają do naszej redakcji.

„... Po wykonaniu długiej i niebezpiecznej pielgrzymki ochotnicy, zwani Summonerami byli w stanie pokonać potwora..."

No proszę... Warto wykonać pielgrzymkę! Szkoda, że autor nie opisał, jak to biedni Summonerzy ją wykonali... Domyślamy się, że – na przykład – szydełkując, koniecznie różową włóczką. A może inaczej?

„... znajdziesz (...) szeroki wachlarz przedmiotów. Wiele z nich dopiero przy odpowiednich kombinacjach staje się naprawdę śmiertelne..."

No, jasna sprawa! Przecież nawet głupi telewizor, toster oraz gramofon Bambino – przy odpowiednich kombinacjach – także stają się śmiertelne! Więcej, niektóre z nich mogą najpierw być śmiercionośne (wybuchający telewizor), a dopiero potem śmiertelne (płonące resztki tegoż telewizora)... A więc drodzy czytelnicy, uważajcie: wszędzie czają się różne śmiertelne przedmioty i tylko czekają... Uaaa...

„... sukcesy (...) zależą od poczynań całej drużyny, a nie jednego wyśrubowanego zawodnika..."

I o to chodzi – w jedności siła! Zupełnie jak w CLICKU! Liczy się cały zespół, a nie pojedyncze osobniki. I nawet jakby byli superwyśrubowani, a nawet wygwoździowani, to im nic nie pomoże. Howg!

Zakręcony świat Anzelma

